
Рекомендации
коды
секреты
SEGA
130 игр

130 игр для SEGA

полезные сведения о видеоиграх
для 16-битных приставок «SEGA»



Москва – 1997

ББК 22.18
С 81

С 81 **130 игр для SEGA:** Полезные сведения о видеоиграх для 16-битных приставок «SEGA» – М.: «Астрея», 1997. – 160 с.

ISBN 5 - 7594 - 0038 - X

В книге представлены описания популярных видеоигр для приставок «SEGA». Изложены сюжеты игр, приведены подсказки, советы и рекомендации, облегчающие прохождение, а также коды и пароли.

С $\frac{2404070000\text{-}019}{37К(03)\text{-}96}$ ББК 22.18

ISBN 5 - 7594 - 0038 - X

---

130 игр для SEGA

Выпущено фирмой «Астрея».
ЛР № 063775 от 22 декабря 1994 г.
Подписано в печать 20.02.97.
Формат 84 х 108/32. Бумага типографская № 2.
Печать офсетная. Печ. л. 5,0. Тираж 20 000 экз. Заказ 4255

Отпечатано с готового оригинал-макета
в ОАО «Типография "Новости"».
107005, Москва, ул. Ф. Энгельса, 46.

В книге использованы материалы *А. Горбунова, А. Урашкина, Е. Лызь*, а также *И. Золотухина, А. Матвеева*. Над книгой работали *А. П. Парчук, Е. Исупов, Л. Катаева*.

Волшебное слово «Сега» (стоит только включить приставку и вставить в нее картридж) в любую минуту готово распахнуть на экране вашего телевизора окно в огромный мир, где может исполнится любое желание: явится любимый персонаж, способный под вашим руководством осуществить самый фантастический замысел; немыслимые скорости и безумные энергии начнут вечный спор о первенстве; космический корабль с отважными исследователями (вариант: бесстрашными завоевателями) отправится в никем пока неизведанную (еще непокоренную) галактику...

Игра давно вобрала в себя все мыслимые и немыслимые события настоящего, прошлого и будущего, разыграла поединки миров и битвы богов, имитировала существующую и несозданную технику и, поглотив всю действительность, «возвела в квадрат» свою виртуальность, принявшись за игровую симуляцию игр. Все имена NBA, все «звезды» NHL в ваших руках, послушны кончикам ваших пальцев.

Богатства мира видеоприставок неисчерпаемы. Пытаясь разгадать тайны игры, можно забыть о времени дня и ночи, погубить многие дни и недели. А разгадки, может быть, на поверхности. Эта книга пытается ответить на ваши вопросы, предлагая пароли, советы, коды. Мы не ставили своей целью дать исчерпывающее описание выбранных игр. Книга только подсказывает, как поступать в затруднительных ситуациях, за вами остается главное: самоотверженная игра, бесчисленные пробы. Истинные создатели «Книги о Сеге» – вы, неутомимые геймеры, ежедневно приносящие в жертву игре ваш азарт и волю к победе. Мы всегда рады вашим письмам, они очень помогают нам в работе. Пишите по адресу:

109651, Москва, а/я 33, «Проект: Соник».

Обозначения, принятые в этой книге

Шестикнопочный *контроллер (джойстик)* к приставке «SEGA» помимо кнопок **A**, **B**, **C**, **X**, **Y**, **Z** содержит кнопки **START** (посередине) и **MODE** (на торце). На обычном контроллере предусмотрены кнопки **A**, **B**, **C** и **START**. Кроме того, в левой части обоих контроллеров расположен т. н. «пад», или «крестик». Направления, задаваемые при помощи **D-pad**'а (от direction – направление и pad – площадка), обозначаются в нашей книге стрелками:

вниз	– ↓	вправо	– →
влево	– ←	вверх	– ↑

Промежуточные (диагональные) направления обозначены такими стрелочками: ↖, ↗, ↙, ↘. При описании управления поединками вместо слов «вперед» и «назад» используются значки:

⇨ – вперед (по направлению к противнику);
⇦ – назад (по направлению от противника).

Одновременно нажимаемые кнопки указаны через знак *плюс* («+»), нажимаемые последовательно – через *запятую* («,»). *Дробь* («/») иногда используется в записи кодов вместо слова «или». Нажатие кнопок, указанных *в круглых скобках* ( ), может оказаться ненужным. Если же код «не срабатывает», попробуйте варианты в скобках.

Если иное не сказано в тексте, то считается, что код следует нажимать на первом (единственном) контроллере.

Игры в книге расположены по алфавиту (английский артикль «the» при этом игнорируется). Исключение сделано только для игры «Ultimate MK», открывающей книгу,

У игр, известных под несколькими названиями, альтернативное название указывается в скобках. В начале описания игры указаны фирмы - разработчики и распространители игры, а также год выхода игры в свет.

Ultimate Mortal Kombat – III (Mortal Kombat – IV)

Williams Entertainment, 1996

(MK1)

Поединки между семью сильнейшими бойцами, собранными на далеком острове магом Шанг Цунгом, привели к победе лучшего из них – Лю Кана.

(MK2)

Оплакивая убитого Лю Каном четырехрукого мутанта Горо, Шанг Цунг отправился в потусторонний мир, где владычествует Шао Кан. Шао Кан даровал своему слуге молодость и поручил заманить бойцов в потусторонний мир. На этот второй турнир были приглашены пять старых бойцов и семь новых. Обретенная Шанг Цунгом молодость помогла ему выиграть в этот раз.

(MK3)

Через несколько лет на Землю обрушились силы Шао Кана. Он пытается воскресить свою супругу, королеву Синдел, и наконец-то захватить власть. Многие бойцы не дожили до третьего турнира, но появились и новые.

(UMK = MK4)

Четвертый, окончательный, поединок – самый кровавый. Увеличилось количество бойцов, их скорость, число приемов. В арсенале борцов теперь есть «бруталити» – серия ударов, наносимых уже поверженному противнику...

Итак, две дюжины лучших воинов мира стремятся избавить Землю от Зла. Помогите им.

Для игры рекомендуется шестикнопочный джойстик.

Режимы игры

Mortal Kombat – традиционная игра. После поединка с обычными персонажами вам предложат «Endurance Match» из первого MK (не будет восполнения энергии после победы над первым противником). Затем нужно одолеть Мотаро и Шао Кана.

4 Player 2 on 2 Kombat – друг против друга выступают две команды (сначала дерутся первые герои из каждой команды, а когда один из них погибает, выскакивает второй). Играть можно как вдвоем, так и вчетвером.

8 Player Tournament Kombat – локальный турнир (восемь героев проходят через серию плэйофф; выявляется сильнейший).

Типовые приемы. Обозначения

A	–	низкий удар рукой;
A (вблизи)	–	бросок;
B	–	блок;
C	–	низкий удар ногой;
C (вблизи)	–	удар коленом;
X	–	высокий удар рукой;
Y	–	бег;
Z	–	высокий удар ногой;
⇨/⇦ + ⬇	–	низкая стойка;
⬇ + **A**	–	апперкот из низкой стойки;
⬇ + **B**	–	блок в низкой стойке;
⬇ + **C/Z**	–	удар ногой в низкой стойке;
⇦ + **C**	–	удар ногой с разворота;
⇦ + **Z**	–	подсечка;
⬆ + **A/X**	–	удар рукой в прыжке;
⬆ + **C/Z**	–	удар ногой в прыжке.

На трехкнопочном контроллере вместо **X** используют **A + B**, вместо **Y** – **START** и вместо кнопки **Z** – сочетание **B + C**.

Чтобы использовать **примирение (Friendship)** и **превращение в младенца (Babality)**, не ставьте во время поединка блок и все время оставайтесь на экране. Когда вам предложат прикончить противника, набирайте код «френдшипа» или «бабалити».

Спецприемы бойцов

(наш порядок бойцов – исключительно алфавитный; никаких предпочтений)

Classic Sub-Zero

В отличие от большинства персонажей, классический Саб-Зиро способен только на «примирение» и одно «фаталити».

Freeze (заморозка)	–	⬇ + ⇨, **A**
Freeze ground	–	⬇ + ⇦, **C**
Slide	–	⇦ + **A** + **B** + **C**
Лужица	–	⇦, ⬇, **C**
Fatality (вблизи)	–	⬇, ⬇, ⬇, ⇨, **X**
Babality	–	⬇, **B**, **B**, **Z**
Brutality	–	**X, A, X, B, C, C, Z, Z, X, A**
Stage	–	⇨, ⬇, ⇨, ⇨, **X**
Типовое Combo	–	**X, X, C**, ⇦ + **Z**, ⇨ + **C**



Cyrax

Робот Сайрекс не маневрен, зато мощен. Учитывайте, что все атаки кибера LK4D4 (как его именовать по техпаспорту) предполагают задержку после исполнения, поэтому, готовясь выполнить спецприем, не подпускайте противника слишком близко.

Сайрекс прекрасно держит оборону, хороши добивания.

Самый трудный поединок для этого «киберниндзя» – с Кано. Слишком уж слабы атаки Сайрекса.

Grenade (граната с близкого расстояния)
– **удерживая C, нажмите ⇦, ⇦, Z**

Grenade (граната издали)
– **удерживая C, нажмите ⇨, ⇨, Z**

Net (сеть) – **⇦, ⇦, C**

Teleport (телепортация, можно в воздухе)
– **⇨, ⬇, B**

Air throw (бросок, когда вы на земле, а противник в воздухе)
– **⬇, ⇨, B; затем нажмите A (бросок)**

Fatality (с любого расстояния)
– **⬇, ⬇, ⬆, ⬇, X**

Fatality (вблизи) – **⬇, ⬇, ⇨, ⬆, Y**

Friendship – **Y, Y, Y, ⬆**

Babality – **⇨, ⇨, ⇦, X**

Brutality – **X, Z, X, Z, Z, X, Z, X, Z, C, A**

Stage – **Y, B, Y**

Типовое Combo-5...6 (26%)
– **X, X, Z, X, Z, (⇦ + Z)**

Combo-3 (18%) – **X, X, A**

Combo-3 (18%) – **X, X, Z**

Combo-3 – **Z, Z, ⇦ + Z**

Ermac

Fireball (огненный шар-звезда) – **⬇, ⇦, A**

Exploding Teleport Punch (исчезнуть и нанести удар, появившись с другой стороны) – **⬇, ⇦, X**

Telekinetic Slam (поразить на расстоянии)
– **⇦, ⬇, ⇦, Z**

Fatality (вблизи) – **Y, B, Y, Y, Z**

Fatality (со среднего расстояния) – **⬇, ⬆, ⬇, ⬇, ⬇, B**

Brutality – **X, X, A, B, Z, C, B, X, A, C, Z**

Stage – Y, Y, Y, Y, C
Типовое Combo-5 – X, X, ⇦ + A, Z, C
Combo-5 – X, X, A, Z, ⬇ + Z
Combo-4 – Z, Z, C, ⇦ + Z
Combo-4 – C, A; ⇦, ⬇, ⇦, Z; затем выполните апперкот

Human Smoke

Как и классический Саб-Зиро, Смоук-человек может производить только один «фатальный» прием, а также «френдшип».

Spear – ⇦, ⇦, A
Teleport Punch – ⬇, ⇦, X
Throw (в воздухе) – B
Fatality (вблизи) – Y, B, Y, Y, Z
Babality – ⬇, ⇦, ⇦, ⇨, X
Brutality – X, X, B, C, Z, X, Z, X, Z, A, C
Stage – ⇨, ⬆, ⬆, A
Standard Combo – X, X, Z, ⇦ + Z

Jade

Boomerang High (бумеранг вверх) – ⇦, ⇨, X
Boomerang Middle (бумеранг прямо перед собой) – ⇦, ⇨, A
Boomerang Low (бумеранг вниз) – ⇦, ⇨, C
Returning Low Boomerang (возвращающимся бумерангом можно бросить только в противника-человека) – ⇦, ⇦, ⇨, A
Projectile Invincibility (электромигание) – ⇦, ⇨, Z
Glow Kick – ⬇, ⇨, C
Fatality (вблизи) – ⬆, ⬆, ⬇, ⇨, X
Fatality (вблизи) – Y, Y, Y, B, Y
Friendship (с любого расстояния) – ⇦, ⬇, ⇦, ⇦, Z
Babality – ⬇, ⬇, ⇨, ⬇, Z
Brutality – X, C, X, A, Z, Z, C, B, B, X, Z
Типовое Combo-7 – X, X, ⬇ + A, C, Z, ⇦ + C, ⇦ + Z
Combo-4 – Z, Z, C, ⇦ + Z
Combo-4 – X, X, ⬇ + A, ⬇ + X
Combo – X, X, A, ⬇, X, ⬇, A

Джакс, он же майор американской армии Джексон Бригс, способен затерроризировать противника, угрожая ракетами (если враг будет прыгать) или землетрясением (если враг прыгать не станет).

Великолепны серии ударов Джакса: захват «Gotcha» и мини-комбо с ломанием позвоночника.

Джакс вынужден сразу же уходить в оборону, так как ему не хватает скорости.

Для Джакса наиболее сложен поединок с Кабалом.

1 Missile (ракета) – ⇦, ⇨, **X**
2 Missiles (две ракеты) – ⇨, ⇨, ⇦, ⇦, **X**
Gotcha Grab (захват) – ⇨, ⇨, **A**
Backbreaker (ломание хребта, в воздухе) – **B**
Quad Slam («счетверенное» перекидывание в броске) – **X**
Ground Pound (землетрясение) – удерживайте **C**
Dashing Punch (фазовый удар) – ⇨, ⇨, **Z**
Fatality (вблизи) – удерживая **B**, нажмите ⬆, ⬇, ⇨, ⬆
Fatality (издали) – **Y, B, Y, Y, C**
Friendship – **C, Y, Y, C**
Babality – ⬇, ⬇, ⬇, **C**
Brutality – **X, X, X, B, A, X, X, X, B, B, X**
Stage – ⬇, ⇨, ⬇, **A**
Типовое Combo-7 – **Z, Z,** ⬇ **+ X, X, B, A,** ⇦ **+ X**
Combo-4...5 (24...22%) – **X, X, B, A,** (⇦ **+ X**)
Combo-3 – **Z, Z, B + Z**

Kabal

Top Spin (торнадо) – ⇦, ⇨, C
Eye Spark (пурпурный шар) – ⇦, ⇦, X
Пурпурный шар в полете – ⬆, ⇦, ⇦, X
Ground Saw («мясорубка») – ⇦, ⇦, ⇦, Y

Fatality (вблизи или издали, вне подсечки) – **⬇, ⬇, ⇦, ⇨, B**

Fatality (вблизи) – **Y, B, B, B, Z**

Friendship (не вблизи) – **Y, C, Y, Y, ⬆**

Babality – **Y, Y, C**

Brutality – **X, B, C, C, C, C, Z, A, A, A, X, A**

Stage – **B, B, Z**

Типовое Combo-6 (18%) – **C, C, X, X, (Z, Z), ⬇ + X**

Combo-8 – после удара ногой в прыжке ⇦, ⇨, **C; C, C, X, X, ⬇ + X**; еще один удар ногой в прыжке; ⇦, ⇦, **X**

Combo-6 – **C, C, X, X, Z, ⇦ + Z**

Combo-4 (19%) – **X, X, Z, Z, ⇦ + Z**

Combo-5 (15%) – **C, C, X, X**

Combo – **C, X, X, ⬇ + A**

Kano

Кано – странствующий вор. И приемы у него – воровские. Бросает в противника ножи и ядра на цепочке.

Knife Throw (бросок ножа) – **⬇, ⇦, X**

Knife Uppercut (апперкот с использованием ножа) – **⬇, ⇨, X**

Cannon Ball – удерживайте **C**

Diagonal Cannon Ball – **⇨, ⬇, ⇨, Z**

Grab and Shake (захват со «встряской») – **⬇, ⇨, A**

Throw (бросок в воздухе ногами) – **B**

Fatality (вблизи) – удерживая **A**, нажмите ⇨, **⬇, ⬇**, ⇨

Fatality (со среднего расстояния) – **A, B, B, Z**

Friendship – **C, Y, Y, Z**

Babality – **⇨, ⇨, ⬇, ⬇, C**

Brutality – **X, A, B, A, X, B, Z, C, B**

Stage – **⬆, ⬆, ⇦, C**

Типовое Combo-5 (26%) – **X, X, Z, Z, C, ⇦ + Z**

Combo (23%) – **Z, Z, C**

Combo-4...5 (22%) – **X, X, Z, C, (⇦ + Z)**

Combo-4 – **Z, Z, C, Z**

Combo-3 (18%) – **X, X, A**

Kitana

Fan Lift («притягивание» противника веером) – ⇦, ⇦, ⇦, **X**



Fan Throw (бросок веера) – ⇨, ⇨, **X + A**

Square Wave Punch (полет; можно летать, не останавливаясь) – **⬇**, ⇦, **X**

Fatality (вблизи) – **Y, Y, B, B, C**

Fatality (вблизи) – ⇦, **⬇**, ⇨, ⇨, **Z**

Friendship – **⬇**, ⇦, ⇨, ⇨, **A**

Babality – ⇨, ⇨, **⬇**, ⇨, **Z**

Brutality – **X, X, B, Z, B, C, B, X, B, X, B**

Stage – ⇨, **⬇**, **⬇**, **C**

Типовое Combo – **X, X,** ⇦ **+ A,** ⇨ **+ X**

Combo-4 – **X, X,** ⇦ **+ A, ⬇ + A**

Combo-4 – **Z, Z, C,** ⇦ **+ Z**

Kung Lao

Кунг Лао невозможно зажать в угол, т. к. он способен телепортироваться. Бросок шляпы Лао редко удается блокировать. Однако бросок шляпы на мгновение открывает вас для атаки врага, поэтому пользуйтесь данным приемом только в том случае, если вас отделяет от неприятеля достаточное расстояние.

Если противник прыгает на вас, начните серию высоких ударов рукой. Отбросив врага, произведите низкий удар ногой. Замечательны комбо.

Для Лао наиболее труден поединок с Кано. Слабы добивания.

Hat Throw (бросок шляпы) – ⇦, ⇨, **A**

Teleport (телепортация) – **⬇**, **⬆**

Flying Kick (в воздухе) – **⬆**, **⬇**, **Z**

Spin – ⇨, **⬇**, ⇨, **Y**

Fatality (с любого расстояния) – **Y, B, Y, B, ⬇**

Fatality (не вблизи) – ⇨, ⇨, ⇦, **⬇**, **X**

Friendship (со среднего расстояния) – **Y, A, Y, C**

Babality – **⬇**, ⇨, ⇨, **X**

Brutality – **X, A, C, Z, B, X. A. C, Z, B, X**

Stage – **⬇**, **⬇**, ⇨, ⇨, **C**

Типовое Combo-7 – **X. A, X, A, C, C,** (⇦ +) **Z**

Combo-3 (19%) – **C, C,** (⇦ +) **Z**

Liu Kang

Лю Кан – монах Шаолиня, победитель в первом турнире.

Fireball High (высокий бросок огня)
– ⇨, ⇨, **X**

Fireball Low (низкий бросок огня)
– ⇨, ⇨, **A**

Flying Kick (полет с ударом ногою)
– ⇨, ⇨, **Z**

Bicycle Kick (удары ногами)
– удерживайте **C**

Fatality (с любого расстояния)
– ⇨, ⇨, **⬇**, **⬇**, **C**

Fatality (с любого расстояния)
– **⬆**, **⬇**, **⬆**, **⬆**, **B + Y**

Friendship – **Y, Y, Y, ⬇ + Y**

Babality – **⬇, ⬇, ⬇, Z**

Brutality – **X, A, X, B, C, Z, Z, C, Z, A, X**

Stage – **Y, B, B, C**

Типовое Combo-7 (29%)
– **X, X, B, C, C, Z, C**

Combo-4 – **C, C, Z, C**

Mileena



Sai Throw – удерживайте **X**

Warp Kick (удар ногой сверху, провалившись)
– ⇨, ⇨, **C**

Roll (катиться мячиком)
– ⇦, ⇦, **⬇**, **Z**

Fatality (издали) – ⇦, ⇦, ⇦, ⇨, **C**

Fatality (вблизи) – **⬇**, ⇨, **⬇**, ⇨, **A**

Friendship – **⬇**, **⬇**, ⇦, ⇨, **X**

Babality – **⬇**, **⬇**, ⇨, ⇨, **X**

Brutality – **X, A, A, X, B, Z,**
C, C, C, B, X, A

Stage – **⬇, ⬇, ⬇, A**

Типовое Combo-6 – **X, X, Z, Z,**
⬆ + C, ⬆ + Z

Combo – **X, X, Z,** ⇦ **+ Z**

Nightwolf



Ночной Волк (так переводится его имя) – индеец, считающий себя настоящим хозяином Америки. Родное племя не только признало Найтвульфа лучшим воином, но и доверило ему ответственнейший пост верховного шамана.

Arrow (выстрел из лука) – ⬇, ⇦, A
Hatchet Uppercut (апперкот с применением томагавка) – ⬇, ⇨, X
Shadow Shoulder (удар плечом) – ⇨, ⇨, C
Glow (защитное поле для отражения ракет) – ⇦, ⇦, ⇦, Z
Fatality (вблизи) – ⬆, ⬆, ⇦, ⇨, B
Fatality (издали) – ⇦, ⇦, ⬇, X
Friendship (с любого расстояния) – Y, Y, Y, ⬇

Babality	–	⇨, ⇦, ⇨, ⇦, A
Brutality	–	X, A, X, B, C, Z, Z, C, Z, A, X
Stage	–	Y, Y, B
Типовое Combo-7	–	C, X, X, A; ⬇, ⇨, X; ⬇, ⇨, X; ⇨, ⇨, C
Combo-8	–	C, X, X, A; ⬇, ⇨, X; Y, X, X; ⇨, ⇨, C
Combo-6	–	Z, Z, X, X, A, Z
Combo-5	–	C, X, X, A; ⬇, ⇨, X
Combo-5	–	C, X, X, A, ⇦ + Z
Combo-4	–	X, X, A; ⬇, ⇨, X
Combo-3 (19%)	–	Z, Z, ⇦ + Z
Combo-3 (18%)	–	X, X, A

Noob Saibot

Нуб Сайбот не способен на выполнение «фаталити» – и не пробуйте.

Shadow Toss (тень-двойник)	–	⇨, ⇨, X
Teleport Slam (телепортация)	–	⬇, ⬆
Skull Projectile (парализующее облако)	–	⬇, ⇨, A
Brutality	–	X, C, A, B, C, Z, X, A, B, C, Z
Stage	–	⇨, ⬇, ⇨, B
Типовое Combo	–	C, C, C, C
Combo	–	X, X, A, Z

Rain

Рейн, подобно Нубу, не владеет «фатальным» приемом.

Lightning (молния)	–	⇦, ⇦, **X (X)**
Снежок, парализующий противника	–	⬇ + ⇨, потом притягивайте врага, нажимая ➔/🡐
Controller	–	⬇, ⇨, **X**
Super Roundhouse	–	⇦ + **Z**
Brutality	–	**X, X, B, C, Z, B, C, Z, B, X, A**
Типовое Combo	–	**Z, Z, C, Z,** ⇦ + **Z**
Combo	–	**X, X, A, X**
Combo	–	**X, X, A,** ⬇, **X,** ⬇, **A**
Combo	–	⬇, ⇨, **X;** ⬇, ⇨, **X;** ⬇, ⇨, **X;** ⬇, ⇨, **X;** ⇦ + **Z; X;** ⇦ + **Z;** ⬇ + **A**
Combo	–	**Z, Z, C, Z**
Combo	–	⇦, ⇦, **X;** ⇦, ⇦, **X; ...**

Reptile

Acid Spit (плевок)	–	⇨, ⇨, **X**
Force Ball Slow (медленный шар)	–	⇦, ⇦, **X + A (X + A)**
Force Ball Fast (быстрый шар)	–	⇨, ⇨, **X + A**
Slide	–	⇦ + **A + B + C**
Invisibility	–	⬆, ⬇, **Z**
Run Past and Elbow	–	⇦, ⇨, **C**
Fatality (с расстояния прыжка)	–	⇦, ⇨, ⬇, **B**
Fatality (со среднего расстояния)	–	⇨, ⇨, ⬆, ⬆, **Z**
Friendship (вблизи)	–	⬇, ⇨, ⇨, ⇦, **Z**
Babality	–	⇨, ⇨, ⇦, ⬇, **C**
Brutality	–	**X, B, Z, Z, B, X, A, C, C, B, A**
Stage	–	**B, Y, B, B**
Типовое Combo-4	–	**X, X, Z,** ⇦ + **Z**
Combo-8	–	**X, X,** ⬇ + **A;** ⇨, ⇨, **X + A; X, X;** удар ногой в прыжке; ⇦ + **A + B + C**
Combo-7	–	**X, X,** ⬇ + **A;** ⇨, ⇨, **X + A; X, X;** ⇨, ⇨, **X**
Combo-6	–	**X, X,** ⬇ + **A;** ⇨, ⇨, **X + A; X, X**
Combo-5	–	**X, X,** ⬇ + **A;** ⇨, ⇨, **X + A;** ⬇ + **A**
Combo-4	–	**X, X,** ⬇ + **A;** ⇨, ⇨, **X**
Combo	–	**X, X, Z, Z,** ⇦ + **Z**
Combo	–	**Z, Z,** ⇦ + **Z**
Combo	–	**X, X, A,** ⬇, **X**

Spear (зацепить противника на гарпун) – (⇨, ⇨), ⇦, ⇦, **A**

Teleport Punch (исчезнуть и нанести удар, появившись с другой стороны) – ⬇, ⇦, **X**

Throw (в воздухе) – **B**

Fatality (с расстояния прыжка) – ⬇, ⬇, ⬆, **Z**

Fatality (вблизи) – ⇨, ⇨, ⬇, ⬆, ➔

Friendship (вблизи) – ⇦, ⇨, ⇨, ⇦, **C**

Babality – ⬇, ⇦, ⇦, ⇨, **X**

Brutality – **X, X, B, Z, Z, C, Z, X, X, A, X**

Stage – ⇨, ⬆, ⬆, **A**

Типовое Combo-5 – после применения гарпуна **X, X, Z,** ⇦ + **Z**

Combo-7 – после удара и применения гарпуна **Z, Z, C, C, Z**

Combo-4 – **Z, Z, C/Z,** ⇦ + **C**

Combo-3 – **X, X,** ⬆ + **A**

Sektor

Единственное спасение для «киберниндзя» Сектора – это ракеты. Единственная надежда применить серию ударов – это, подбросив противника после телепортации, начать колотить его в воздухе.

Teleport+Uppercut (можно в воздухе) – ⇨, ⇨, **C**

Missile (простая ракета) – ⇨, ⇨, **A**

Missile (ракета «smart» – с наведением) – ⇨, ⬇, ⇦, **X**

Fatality (со среднего расстояния) – **A, Y, Y, B**

Fatality (с расстояния, превышающего пол-экрана) – ⇨, ⇨, ⇨, ⇦, **B**

Friendship (с расстояния в пол-экрана) – **Y, Y, Y, Y,** ⬇

Babality – ⇦, ⬇, ⬇, ⬇, **Z**

Brutality – **X, X, X, B, A, X, X, X, B, A, X**

Stage – **Y, Y, Y,** ⬇

Combo-5 – **X, X, Z, Z,** ⇦ + **Z**

Combo-4 (22%) – **X, X, Z, Z**

Combo-3 (18%) – **X, X, A**

Shang Tsung

Превращение Шанг Цунга – грозное оружие, но длится оно лишь десяток секунд, оставляя потом бойца один на один с его скудным арсеналом огненных черепов.

Сражаясь с Саб-Зиро или Кабалом, превращайтесь в Сектора, а в Саб-Зиро – во время поединков с Кано, Лю Каном, Соней, со вторым Цунгом. В Кабала превращайтесь в поединке с Найтвульфом или Джаксом. Во время драки с Синдел Цунгу лучше стать одним из роботов. Превращения в Кано подойдут для поединков с Кунгом Лао и Страйкером.

Превращения в:

Classic Sub-Zero	–	**B, B, Y, Y**
Cyrax	–	**B, B, B**
Ermac	–	⬇, ⬇, ⬆
Jade	–	⇨, ⇨, ⬇, ⬇ + **B**
Jax	–	⇨, ⇨, ⬇, **A**
Kabal	–	**A, B, Z**
Kano	–	⇦, ⇨, **B**
Kitana	–	⇨, ⬇, ⇨, ➔
Kung Lao	–	**Y, Y, B, Y**
Liu Kang	–	⇨, ⬇, ⇦, ⬆, ⇨
Mileena	–	**Y, B, Z**
Nightwolf	–	⬆, ⬆, ⬆
Noob Saibot	–	⇨, ⬇, ⬇, ⇦, **Z**
Rain	–	**Y, B, C**
Reptile	–	**Y, B, B, Z**
Sektor	–	⬇, ⇨, ⇦, **Y**
Scorpion	–	⬇, ⬇, ⇨, **A**
Sindel	–	⇦, ⬇, ⇦, **C**
Smoke	–	⇨, ⇨, **A**
Sonya	–	⬇ + ➔ + **A** + **B**
Stryker	–	⇨, ⇨, ⇨, **Z**
Sub-Zero	–	⇨, ⬇, ⇨, **X**

1 Fireball (огненный череп)
– ⇦, ⇦, **X**

2 Fireballs (два черепа)
– ⇦, ⇦, ⇨, **X**

3 Fireballs (три черепа)
– ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, **X**

Volcanic Eruption (извержение вулкана) – ⇨, ⇦, ⇦, **C**

Fatality (вблизи)	–	удерживая **A**, нажмите ⬇, ⇨, ⇨, ⬇
Fatality (вблизи)	–	удерживая **A**, нажмите **Y, B, Y, B**
Friendship	–	**C, Y, Y,** ⬇
Babality	–	**Y, Y, Y, C**
Brutality	–	**X, B, B, B, C, X, A, A, B, Z, C**
Stage	–	⬆, ⬆, ⇦, **A**
Типовое Combo	–	**C, X, X, A,** ⇦ + **Z**
Combo	–	**Z, Z,** ⇦ + **Z**

Sindel

Вопль владычицы потустороннего мира способен остановить врага.

Огненные шары Синдел очень медленны, хотя и мощны. Поэтому прежде, чем стрелять, позаботьтесь о соблюдении безопасной дистанции.

Высшей оценки заслуживают добивания и комбинации.

Наиболее рискованные для играющих за Синдел моменты – это поединки с Вульфом и с роботами.

Fireball (простой огненный шар)	– ⇨, ⇨, **A**
Fireball (огненный шар в воздухе)	– ⬇, ⇨, **C**
Fly (левитация)	– ⇦, ⇦, ⇨, **Z** (чтобы приземлиться, нажмите **B**)
Animality Scream (вопль)	– ⇨, ⇨, ⇨, **X**
Fatality (со среднего расстояния)	– **Y, Y, B, Y, B**
Fatality (вблизи)	– **Y, B, B, Y + B**
Friendship	– **Y, Y, Y, Y, Y,** ⬆
Babality	– **Y, Y, Y,** ⬆
Brutality	– **X, B, C, B, C, Z, B, Z, C, B, A**
Stage	– ⬇, ⬇, ⬇, **A**
Типовое Combo	– **Z, X, X, A, Z**
Combo-4 (25%)	– **X, X, A, Z**
Combo-4 (23%)	– **C, X, X, A**
Combo-4 (22%)	– **X, X, A,** ⇦ + ⬆
Combo-4	– **Z, X, X, A**
Combo-4	– **Z, X, A, Z**
Combo-3	– **Z, Z,** ⇦ + **Z**

Smoke

Робот Смоук мастерски орудует гарпуном. Очень полезна телепортация с ударом. Исчезновение, напротив, применять почти не приходится.

Если вы играете за этого «киберниндзя», то, применяя телепортацию, опасайтесь апперкота. Смоука подводит недостаточно высокая скорость.

Harpoon (бросить гарпун) – ⇦, ⇦, **A**

Teleport+Uppercut (телепортация с нанесением удара, можно в воздухе) – ⇨, ⇨, **C**

Invisibility – ⬆, ⬆, ➔

Throw (бросок в воздухе) – **B**

Fatality (через весь экран) – ⬆, ⬆, ⇨, ⬇

Fatality (со среднего расстояния) – удерживая **Y** + **B**, нажмите ⬇, ⬇, ⇨, ⬆

Friendship (через весь экран) – **Y, Y, Y, Z**

Babality – ⬇, ⬇, ⇦, ⇦, **Z**

Brutality – **X, C, C, Z, B, B, A, A, X. X, B. B**

Stage – ⇨, ⇨, ⬇, **C**

Типовое Combo – **X, X, C, Z, A**

Combo-9 – после удара ногой в прыжке ⇨, ⇨, **C**; **X**; ⇦, ⇦, **A**; **X, X, C, Z**, ⇦ + **A**

Combo-4 (22%) – **X, X, C, Z, A**

Combo-3 (18%) – **X, X**, (⇦ +) **A**

Sonya

Лейтенант Соня Блейд, естественно, применит свои спецприемы: недаром ведь числится в спецподразделении американских вооруженных сил.

Energy Rings (акустические кольца) – ⬇, ⇨, **A**

Leg Grab (захват ногами) – вплотную ⬇ +**A** + **B**

Square Wave Punch (удар рукой в полете) – ⇨, ⇦, **X**

Bicycle Kick (удары ногами) – ⇦, ⇦, ⬇, **Z**

Fatality (с расстояния большего, чем пол-экрана) – удерживая **B** + **Y**, нажмите ⬆, ⬆, ⇦, ⬇

Fatality (с любого расстояния) – ⇦, ⇨, ⬇, ⬇, ➔

Friendship – ⇦, ⇨, ⇦, ⬇, ➔

Babality – ⬇, ⬇, ⇨, **C**

Brutality – **X, C, B. X, C, B, X, A, B, Z, C**

Stage – ⇨, ⇨, ⬇, **X**

Типовое Combo-6 – **Z, Z, X, X**, (⬆ +) **A** и (⇦ + **X**)

Combo-4 (22%) – **X, X, A**, ⇦ + **X**

Combo-3 (18%) – **X, X, A**

Combo-3 – **Z, Z**, ⇦ + **X**



Stryker

Кёртис Страйкер способен буквально «закормить» противника гранатами.

Преимущество полицейского Страйкера – в широчайшей зоне подсечки, а недостаток – в отсутствии стопорящего удара.

Дубинка не очень эффективна. При ее использовании опасайтесь нанесения вам апперкота. Наиболее сложен для Страйкера бой с Кано.

Shoot gun (выстрел) – ⇦, ⇨, **X**
Grenade High (высокая граната)
– ⬇, ⇦, **X**
Grenade Low (низкая граната)
– ⬇, ⇦, **A**
Baton Trip (размахивание дубинкой)
– ⇨, ⇦, **A**
Baton Toss (метание дубинки)
– ⇨, ⇨, **Z**

Fatality (вблизи)	–	⬇, ⇨, ⬇, ⇨, **B**
Fatality (издали)	–	⇨, ⇨, ⇨, **C**
Friendship	–	**A, Y, Y, A**
Babality	–	⬇, ⇨, ⇨, ⇦, **X**
Brutality	–	**X, A, Z, C, X, A, C, Z, X, A**
Stage	–	⇨, ⬆, ⬆, **Z**
Типовое Combo-6	–	**C, X, X, A**
Combo-4	–	**C, C, A,** ⇦ + **Z**
Combo-4 (23%)	–	**C, X, X, A**
Combo	–	**X, X, C,** ⬇ + **A**
Combo	–	**C, X, X, A,** ⬇ + **A**
Combo-3	–	**Z, Z,** ⇦ + **Z**
Combo-3 (18%)	–	**X, X, A**

Sub-Zero

Черная фигура бывшего ниндзя Саб-Зиро специализируется на ледовых эффектах.

Freeze (замораживающее облако)	–	⬇, ⇨, **A**
Ice Shower (ледяной душ)	–	⬇, ⇨, **X**
Ice Shower (то же по центру экрана)	–	⬇, ⇨, ⇦, **X**
Ice Shower (то же в конце экрана)	–	⬇, ⇦, ⇨, **X**
Ice Statue (ледяной двойник)	–	⬇, ⇦, **A**

Двойник	– ⇦, ⇦, ⇨, ⇨, X
Slide (скольжение)	– ⇦ + A + B + C
Лужица	– ⬇, ⇦, C
Fatality (вблизи)	– B, B, Y, B, Y
Fatality (со среднего расстояния)	– ⇦, ⇦, ⬇, ⇦, Y



Friendship	– C, Y, Y, ⬆
Babality	– ⬇, ⇦, ⇦, Z
Brutality	– X, C, Z, A, X, Z, Z, X, X, A
Stage	– ⇦, ⬇, ⇨, ⇨, Z
Типовое Combo (23%)	– X, X, A, C, Z ⇦ + Z
Combo-5	– X, X, ⇨ + C, B + Z, ⇨ + C
Combo-5 (21 %)	– X, X, A, C, Z
Combo-4	– X, X, ⬇ + A, X
Combo-4	– X, X, ⇦ + C, Z
Combo-3 (19%)	– Z, Z, ⇦ + Z
Combo-3 (18%)	– X, X, A
Combo	- ⬇, ⬆

Секреты

Битва в воздухе

Выиграйте любым персонажем. Когда зеленая подсветка сместится с башни Шао Кана, начните игру со второго контроллера. Вы окажетесь на спецэтапе. Вам предстоит здесь поединок в воздухе. Прыжки запрещены.

Дары Шао Кана

Победив в турнире формата «восемь на восемь», вы сможете выбрать один из десяти призов. Советуем брать «череп»: увидите все концовки.

Приз «дракон» продемонстрирует вам экран победителя; значок «МК» предложит мини-игру «Galaxians»; символ «Ин-Янь» дает любой случайный приз; «тройка» демонстрирует «фаталити-1», «вопросительный знак» – «фаталити-2», а «молния» - «фаталити-3». Приз «Горо» – это поединок Сайбота с Ермаком; «Рейден» - матч «два на два», а «Шао Кан» - гиперпоединок.

Коды

Секретное меню

Из главного меню можно вызывать три секретные таблицы, срабатывавшие в «МК3»:

1) B, A, ↓, ←, A, ↓, C, →, ↑, ↓;
2) A, C, ↑, B, ↑, B, A, ↓;
3) C, →, A, ←, A, ↑, C, →, A, ←, A, ↑.

CHEATS	SECRETS	KILLER CODES
sound test	timer	quick end
continues	win screen	shao kahn
bio screen	kombat zone	motarp
		play hidden game

Устрашающее «бруталити»

Играйте со второго контроллера, но в режиме для одного игрока. Проиграв, нажмите ↓ на обоих контроллерах – и вашего противника постигнет «фаталити» или даже «бруталити».



Мы используем традиционное обозначение символов «МК»:

0 – дракон;
1 – буквы «МК»;
2 – символ «Ин-Янь»;
3 – цифра «три»;
4 – вопросительный знак;
5 – молния;
6 – Горо;
7 – Рейден;
8 – Шао Кан;
9 – череп.



Коды для VS-экрана

Срабатывают такие коды:

Драться со Смоуком	– 205205
Драться с Мотаро	– 969141
Драться с Шао Каном	– 033564
Начать с третьего раунда	– 044440
Новый поединок	– 444444
Отмена блоков	– 020020
Отмена бросков	– 100100
Встроенная игра	– 642468
Отнять «полжизни»	– 033000 или 000033
Отнять 3/4 «жизни»	– 707000 или 000707
Мигание во тьме	– 688422
Сумасшедшая драка	– 985125
Без индикатора энергии	– 987123
Неограниченный бег	– 466466

AFTER BURNER – II



«Перевернутое» управление

Удерживая на втором контроллере **A + B**, нажмите на первом контроллере **START**.

Выбор этапа игры

При появлении экрана «Game over» нажмите и удерживайте на втором джойстике в течение некоторого времени **A + B + C + START**. Потом отпустите – и выбирайте стартовый этап при помощи 🡐 и 🡒. Чтобы начать игру, нажмите **START**.

Дополнительное «продолжение»

Потеряв последний самолет и попав на экран с заставкой «Game over», нажмите 🡐, 🡐, 🡐, **B**, **B**, **B**, **C**, **C**, **C**, **START** – игра продолжится.

Дополнительные ракеты

Этот прием позволит вам получить до сотни ракет. Непосредственно перед выгрузкой с грузового самолета:

– на этапах 3, 13 и 16	–	удерживайте 🡐 и нажмите **B**;
– на этапах 5, 11 и 21	–	удерживайте 🡒 и нажмите **B**;
– на этапах 9 и 19	–	просто нажмите **B**.

Спасибо Игорю Золотухину из поселка Краскино Приморского края за присланные материалы.

ALEX KIDD IN THE ENCHANCED CASTLE

SEGA

«Алекс Кид в зачарованном замке» – это приключенческий сборник из нескольких игр.

Секрет

Если вы не хотите участвовать в игре «камень, ножницы, бумага», приблизьтесь к любому из «боссов» и по окончании разговора дважды нажмите **START**.

Alien Storm

SEGA, 1991

«Action» для одного или двух игроков.

Непобедимость

Выберите аркадную игру и в качестве персонажа – Скутера (Scooter). Умрите, но прежде, чем упасть на землю, нажмите кнопку спецоружия – и станете непобедимым.

Animaniacs

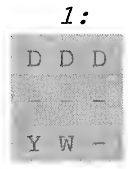
Konami

«Платформер» для одного игрока.

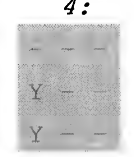
Пароли

Normal

1:



4:



финал:



Hard



Обозначения:

D – Dot (девочка с цветком);
W – Wakko (мальчик со шляпой);
Y – Yakko (мальчик без шляпы);
– – пустая клетка.

Коды для «Pro Action Replay»

FFFB710005 – «вечная жизнь»;
FFFB17003F – неограниченная энергия.

Awesome Possum

Этот «платформер» для одного игрока повествует о судьбе «Страшного Опоссума».

Секретное меню

Когда музыкальная заставка завершится, нажмите **C**, **B**, **C**, **←** + **B**, **C**. Если код нажат верно, послышится звуковой сигнал. Нажмите **A** – и вы окажетесь в секретном меню.

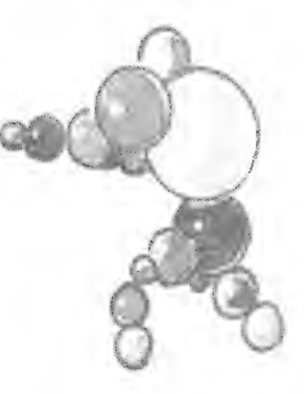
Ayrton Senna's SMGP – I, II

См. «Monaco GP – I, II».

Ballz

Accolade / PF Magic, 1994

Бойцы в «Ballz» – это композиции из мячиков, нечто вроде знаменитого Лошарика. Но игра от этого не становится «бесчеловечной», напротив, причудливая мультипликация наделяет каждое существо из шариков своим, неповторимым, характером. Немного поиграв, вы не спутаете манеры ваших героев. Можно играть вдвоем.



Опции

Пункт «Match wins» задает, сколько боев нужно выиграть для победы в матче (один-единственный бой, два из трех, три из пяти, шесть из одиннадцати или десять из двадцати одного).

Пункт «Handicap player» позволяет выбрать бойцу цвет.

Пункт «Replay» предназначен для повтора. ← / → разворачивают вид. **С** обеспечивает замедление. **В** отодвигает камеру от противников, **А** – приближает к ним. Нажатие ↑ поднимает камеру, ↓ – опускает.

Ведение боя

Дождитесь, когда страус Guggler спрячет голову, и несколько раз примените «taunt». Теперь достаточно одной успешной атаки.

Опасайтесь хвоста кенгуру Bounder. Подпрыгнув, ударьте его несколько раз и сразу же отскочите. Играя за Turbo, применяйте против кенгуру суперудар № 1.

Если вы – Divine, то, сражаясь с динозавром T-Wrecks, используйте атаку головой. Перед выполнением атаки «ground stomp» динозавр рычит.

Когда Lamprey прыгает не высоко, удачны воздушные атаки. Воздушные атаки применяйте также после «шпильки» к шуту Jester, если играете за Turbo или Kronk.

Спецприемы героев

Бумер (Boomer) – клоун

⇦, ⇨, A	– резкий удар головой на уровне плеч;
⇦, ⇨, B	– швырнуть в противника головой;
⬆ + A	– «валет в коробке» (jack-in-the-box);
➡, ⬇, ⬅, ⬆, A	– саморазрушение;
⬅, ⬅, B	– пинок левой «домкрат»;
➡, ➡, B	– пинок правой «домкрат»;
⬇, ⬆ + C	– бомбовый нырок;
⬇, A + B	– тройной удар вытянутой рукой;
⇨, ⇨, ⇨	– атака;
C, A + B	– удар обеими ногами;
B (стоя вплотную)	– «вращающийся палец»;
⬇, ⇨, B	– сильный пинок.

Брюизер (Bruiser) – профессиональный борец

⬅, ⬅, B	– левое «колесо»;
➡, ➡, B	– правое «колесо»;
⬇, ⬇, B	– скользящая блокировка;
➡, ⬇, ⬅, ⬆, A	– «торнадо»;
⇦, ⇨, B	– шар-пинок в противника;
⇦, ⇨, A	– шар-бросок в противника;
C, ⬇, ⬇	– «стомп» (stomp) на землю, сбить противника с ног;
C, A + C	– пинок обеими ногами в воздухе;
⬇ + A + B (стоя вплотную)	– обхват противника;
⬆, ⬇, ⬆, ⬇	– подняться прыжком;
⇨, ⇨, ⇨	– атака;
➡ + B + C	– приставной шаг вправо;
⬅ + B + C	– приставной шаг влево;
⬇, B + C	– «утиный» апперкот;
⬇, ⬆, A	– подъем «buckle»;
⇦, ⇨, A	– бросок «buckle toss»;
⇦, ⇨, B	– пинок «buckle kick»;
C, A + B	– пинок обеими ногами;
B (стоя вплотную)	– схватить противника и переломить его через колено;
⇨, ⇦, ⇨	– вращение вытянутыми руками.

Всесокрушающий Крашер (Crusher) — человек-носорог

⇨, ⇨, ⇨ – атака;
⇦, ⇨, **A** – скрытый подъем рога;
⇦, ⬆, **A** – подъем рога над головой;
⇨, ⇨, **A** – удар рогом;
⇦, ⇦, **A** – отклониться назад, согнув руку;
⇦, ⇨, **C** – скользящий рог;
⬆, ⬇, **A** – большой хлопок;
⬆, ⇨, ⇦ – «стомп» ногой;
⬆, ⬇, ⬆ – встряска на земле;
B (стоя вплотную) – поднять противника и проткнуть его рогом;
⬅, ⬇, **A** – атака слева;
➔, ⬇, **A** – атака справа.

Дайвин (Divine) — единственная девушка в игре

A + **B** (стоя вплотную) – легкий удар и бросок противника;
⇨, ⇨, ⇨ – «ножницы» – колесо над головой;
⬇, ⬇, ⬆ – высокий звук, вызывающий у противника головокружение;
⬇, ⬇, ⇦ – обманное головокружение;
⬇, ⬇, ⇨ (стоя вплотную) – удар коленом в пах;
⇨, ⇦, ⇨, ⇦ – бросок через бедро;
⇦, затем ⬇ + **A** – апперкот;
⬆, ⬆, **B** – прыжок «на носочках»;
удерживая **B** + **C**, нажмите ⬇, ⬇, ⬇ – пинок в полете;
⇦, затем плавно переведите палец на ⬇ + **B** + **C** – летящий пинок;
⇦, затем плавно переведите палец на ⬆ – вращение на одной ноге с вытянутыми руками;
C, **B** (в прыжке) – приземлиться на противника;
⬇ / ⬅ + **B** + **C** – приставной шаг влево;
⬇ / ➔ + **B** + **C** – приставной шаг вправо;
⬇, **B** + **C** – выпад и пинок;
⇦, ⇦, **B** – отпрыгнуть от противника, а затем наскочить с пинком;
⇨, ⇨, **B** – наскок с пинком;
B (стоя вплотную) – «крекер с орехами»;
⬇, ⇨, **A** – «утиный» апперкот;
⬇, ⇨, **B** – пихающий пинок;
⇦, ⬆, ⇨ – балетное вращение.

Кронк (Kronk) – маленький человечек с дубинкой

⇑, A – удар дубинкой сверху;
⇦, ⇨, **A** – бросок;
⇦, **⇑, A** – «полет»;
B (стоя вплотную) – удар из гольфа («tee off»);
⇨, ⇨, **A** – фехтование;
C, ⇓, ⇓ – метание копья;
⇨, ⇨, ⇨ – нырок с вращением;
⇓ / ⇦ + **A + B** – размах;
⇓, ⇓, A (стоя вплотную) – удар в пах;
⇨, **B** – пинок-выпад;
⇨ + **A** – атака - прыжок с дубинкой;
⇓, ⇑ – апперкот дубинкой.

Цунами (Tsunami) – низкорослый тяжеловес-боксер

⇨, ⇨, ⇨ – атака животом;
⇦, ⇦, **C** – пинок – летящее сальто;
➔, ➔, B – прыжок направо с пинком левой ногой;
←, ←, B – прыжок налево с пинком правой ногой;
B (стоя вплотную) – прижать противника к земле и колотить его;
⇑, ⇑, C – «парящая медитация» (блок-исцеление);
⇑, ⇨, **A** – удар из каратэ;
⇦, ⇦, **C** – серия легких ударов;
C, A + B – «слэм» (slam) в стиле «сумо»;
⇑, B – пинок.

Турбо (Turbo) – юркий и стройный каратист

⇨, ⇨, ⇨ – атака пинками;
⇦, ⇦, ⇦ – суперотступление;
C, B + C, C – полет;
⇨, ⇨, **A** – суперудар № 1;
C + ⇓, ⇓ – прыжки с пинком в полете;
C, A + B (стоя вплотную) – вращение;
⇑, ⇨, **A** – удар головой;
⇨, ⇦, **A** – апперкот;
⇦, ⇨, **C** – «торпедо»;
⇦, ⇨, **A** – заломить правую руку;
⇦, затем плавно переведите палец на **⇓ + B**
– опуститься на руки и выполнить пинок;
B (стоя вплотную) – суперудар № 2.

Йоко (Yoko) – обезьяна из джунглей

↑, B – легкий удар назад;
↑, A – апперкот;
↓, B – взмах ногой;
⇨, ⇨, ⇨ – вращение вперед;
⇦, ⇦, ⇦ – ошеломление;
C, ↑, ↑ – захват с раскачиванием;
➔, ➔, B – захват с раскачиванием против часовой стрелки;
←, ←, B – захват с раскачиванием по часовой стрелке;
➔, ➔, ↑ (или **←, ←, ↑**)
– отпрыгнуть и выполнить захват;
⇨, **↑, ↑** – атака с раскачиванием;
B (стоя вплотную)
– головокружительный бросок.

Зомби (Zombie)

⇦, ⇨, **B** – «загробная охота» («coffin chase»);
⇦, ⇨, ⇦ – вращение;
C + ↓, ↓ – атака прыжком;
↓, ↓, B – «могилокопатель»;
⇦, ⇨, **A** – бумеранг;
↑, ⇨, **A** – стрелять глазами;
B (стоя вплотную) – «пого» (pogo);
⇨, ⇨, **B** – сальто № 1;
⇨, ⇨, ⇨ – сальто № 2;
↓, ⇨, **B** – мощный пинок;
↑, A – «утиный» удар.

«Босс» кенгуру Боундер (Bounder)

A – удар;
B – пинок;
C – прыжок;
↓ + A + B – взмах хвостом;
↓ + B + C – хвост-кнут;
↓ + A – «утиный» удар;
↓ + B – «утиный» пинок;
C, A – удар в прыжке;
C, B – пинок в прыжке;
⇨, ⇨, ⇨ – вращение;
B (стоя вплотную) – кручение;
↑, ↑, ↑, A – удар хвостом.

Победив трех противников, вы встречаетесь с первым «боссом». Если сражение с ним будет выиграно, вы получите красный пояс.

Если, продолжая играть, вы одолеете еще двух бойцов, начнется поединок со вторым «боссом» игры...

А всего к вашим услугам семь «боссов».

«Босс» динозавр Тирекс (T-Wrecks)

A (стоя вплотную)	–	пережевать и выплюнуть;
B	–	взмах хвостом;
C	–	атака;
A + B	–	«стомп» (stomp) с жеванием;
⬇ **+ B**	–	«стомп» хвостом;
A (на расстоянии)	–	рычание.

«Босс» страус Таглер (Guggler)

A	–	удар клювом;
B	–	пинок;
C	–	прыжок;
A + B	–	«шпилька» – бодание;
B + C	–	легкий пинок;
⬇ **+ B**	–	подбросить противника;
⬇ **+ C**	–	спрятать голову в песок;
⇨ **+ C**	–	атака в прыжке;
⬆ **+ B**	–	прыжок с разворотом и пинком.

«Босс» Lamprey

⇨ **+ C**	–	скользящая атака;
⬇ **+ A**	–	превращение – Byte Viper;
⬅ **+ A**	–	– " – Spike;
A + C	–	– " – El Ballz;
C	–	скользящий удар;
A	–	удар;
B	–	удар и щелчок хвостом;
⇨ **+ A**	–	верчение.

«Босс» El Ballz

A	–	удар головой;
B	–	пинок задней лапой;
C	–	обращение в бегство;
⬆ **+ A**	–	встать на дыбы;
A + B	–	превращ. – Lamprey.

«Босс» скорпион Спайк (Spike)

A	–	схватить и ужалить;
B	–	резкий удар;
C	–	прыжок;
⇨ **+ B**	–	суперудар хвостом;
⬆ **+ C**	–	скользящий прыжок;
A + B	–	выпад;
B + C	–	прыжок с укусом;
⬇ **+ A**	–	атака в прыжке;
A + C	–	превращ. – Lamprey.

«Босс» змея Кусачий Випер (Byte Viper)

A	–	выпад;
B	–	хвост-кнут;
C	–	запрыгивание;
⇨ **+ B**	–	верчение;
⬆ **+ C**	–	«нырнуть» в землю;
⇨, **A + B**	–	сожрать противника;
A + C	–	превращ. – Lamprey.

Коды

Превращения – **A + B + C +** ⬇, ➔/⬅ (долго держать).

На экране-заставке нажимайте:

A, A, ⬇, **C, B, A,** ⬆, ⬆, ⬇, чтобы получить зеленый пояс;

или **A,** ⬇, ⬇, **B, B, B, C,** ⬅, ➔, чтобы получить красный пояс.

Batman Returns

SEGA



Игра сделана по мотивам одноименного фильма – хита видеопроката-1992. Драки в игре живо напоминают сцены из фильма. Противники теперь умеют увертываться от тычков. То, что «работало» в первом Бэтмене – дави на А и все погибнут – здесь не пройдет.

Управляя Человеком – Летучей Мышью, вам предстоит в очередной раз спасти город Готэм (Gotham), захваченный Пингвином и Женщиной-Кошкой.

Пингвин «подставил» вас: вы обвиняетесь в гибели Принцессы Льда.

Кнопки

A – действовать оружием (выбор оружия – **START**);

B – орудовать кулаками;

B,↓ – удар ногой;

C – совершить прыжок. В прыжке **C** поможет зацепиться.

Прохождение

Готэм-сити захвачен слугами Пингвина, демонами и клоунами. Против клоунов хороши мини-тарелочки «бэтаранги». Кроме того, в вашем распоряжении есть газовые бомбы, ошарашивающие противника.

Есть у вас и «ищущие бэтаранги». Как и в фильме, они способны бить сразу по нескольким врагам.

В одной из бочек вы найдете приз – парализующую гранату.

Женщину-кошку, поджидающую вас на крыше самого высокого здания, можно усмирить, швыряя бумеранги и нанося удары ногами. Только успевайте при этом увертываться от ее атак, перепрыгивая с этажа на этаж.

На верхушке административного здания засел Пингвин, швыряющий в вас бомбы. Но с ним легко справиться.

Далее вас ожидают спуски и подъемы по этажам полуразрушенного здания, нелегкий путь по цирку, кишащему вооу-

женными клоунами, зловонная канализация и, наконец, ледяное логово Пингвина.

Переключение этапов игры

В опциях нажмите:

↑, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓. →, ↑, ←, ↓, →, A + B, →, START.

Коды для «Pro Action Replay»

FFFE320003 – «вечная жизнь»;
FFFE34000A – неограниченные «batarang».

Batman: Revenge of the Joker

SEGA

Пароли этапов игры

Сначала введите пароль 5257. Внизу экрана появятся грибы. Теперь вводите пароль этапа: *XY*00, где *X* – номер этапа, а *Y* – номер подэтапа: 1100, 1200, 1300, 2100 и т. д. до 7200. Попробуйте также такие пароли этапов:

1-2 – 7820	3-1 – 6061	4-2 – 5278	6-1 – 0021
2-1 – 8766	3-2 – 1047	5-1 – 1168	6-2 – 7511
2-2 – 8756	4-1 – 1880	5-2 – 7608	7-1 – 1004

Неуязвимость

«Поставьте» игру «на паузу» и нажмите **B** и **START** – враги теперь не смогут причинить вам никакого вреда.

Battle Frenzy

Коды

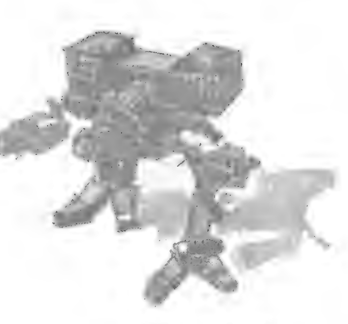
Для пропуска этапа нажмите во время игры ↑, A, ↑, A, A, ↓.

Нажатие на заглавном экране ↓, ↓, B, C, ↑, ↑ даст вам зеленый ключ, нажатие ↑, ↑, B, C, ↓, ↓ – красный ключ, а комбинация клавиш A, A, A, →, A, → позволит получить новое оружие.

Battletech

Extreme / Fasa Corporation, 1994

Стратегическая стрелялка для одного или двух игроков. Безудержная галактическая экспансия к 3050 году поглотила все ресурсы. Единственный способ выжить – отобрать жизненное пространство у соседа. Вам доверено управлять одним из «мэков» – огромных боевых роботов с тремя классами оружия (по три вида в каждом классе) и необозримым полем деятельности.



Управление

В левом верхнем углу находится шкала повреждений. Под ней – счетчик оставшихся у вас зарядов. Во время «накачивания» оружия здесь же высвечивается шкала мощности.

В правом верхнем углу при появлении неприятеля появляется его энергетическая шкала.

В «паузе», нажав **А**, вы переходите в режим радара. Все, что можно разрушить, помечено рамкой прицела. Враги очерчены красным. Синим цветом отмечены полезные предметы. Среди них:

закрытый ящик	–	заряды для оружия класса А;
открытый ящик	–	заряды для оружия В;
короткий цилиндр	–	заряды для оружия С;
длинный цилиндр	–	энергоподпитка.

Нажав в «паузе» **В**, вы окажетесь на экране статуса.

Оружие

Тяжелое оружие (класс А):

PPC – мощное оружие обороны, требующее длительной зарядки. GAUSE RIFLE (винтовка Гаусса) – лучшее оружие класса А; оптимально сочетает мощь и скорострельность. ARROW-VI – довольно-таки слабое оружие.

Основное оружие (класс В):

Огонь пулемета (MACHINE GUN) слаб, но охватывает большую зону. Большой лазер (LARGE LASER) намного мощнее, но радиус

зоны поражения у него мал. AUTOCANNON (автоматическая пушка) занимает в классе B промежуточное положение.

Тактическое оружие (класс C):

INFERNO – самое популярное тактическое оружие. MISSILE (ракета) имеет огромный радиус действия. THUNDER MINE настолько мощно, что опасно даже для вас. Поосторожнее с ним в коридорах.

Прохождение

Опасайтесь минных полей и бомб. Длительное нажатие A позволяет применять оружие на большом расстоянии.

На ***первом этапе*** сначала уничтожьте радарную станцию (ваша цель помечена красной пунктирной окружностью, после уничтожения цель «посинеет»).

Разрушив самое высокое из группы зданий слева, уничтожайте все остальные. Потом поднимитесь выше и разрушьте массивную пирамиду. Ее узник сообщит вам, что необходимо расстрелять четыре другие пирамиды, питающие систему охраны.

Ворота пропустят вас на базу. Разгромите ее.

На ***втором этапе*** за 160 сек. нужно разрушить две охранные пирамиды. Вторая задача – уничтожение девяти заводов и центрального, десятого.

Уничтожив пять радарных вышек ***третьего этапа***, отыщите исследовательский центр врага и растопчите его вместе с близрасположенной базой.

Стреляя, будьте осторожны на ледяных площадках: отдача может отбросить вас назад.

Отыщите четыре части бомбы, спрятанные в бетонных укрытиях на ***четвертом этапе***. Собрав бомбу, вы должны за 30 сек. доставить ее к воротам. За воротами уничтожьте все здания.

На последнем, ***пятом, этапе*** разнесите два радара и соберите десять контейнеров. Вам предстоит затем сражение с супермэком – элитным роботом неприятеля.

Пароли

2 – STJNNN
3 – GRBCHV
4 – BBYLND
5 – BMBRMN

Пароль BRN521 даст вам нескончаемый боезапас.

Battletoads & Double Dragon

Драки, драки, драки... Для двух игроков.

Коды

Коды вводятся на экране выбора героя:

B, A, ↓, C, A, ↓, START – выбор этапа игры;

↓, ↑, ↑, ↓, C, A, B, START – выбор этапа игры, которая начнется с десятью «жизнями»;

удерживайте **↑ + A + B**, нажмите **START**

– начать игру с пятью дополнительными «жизнями».

Коды для «Pro Action Replay»

C3BT-AA5A – «вечная жизнь»;
BYZT-AAC4 – старт с тринадцатого этапа.

Beast Wrestler

Пароли этапов игры

Действие первое

MONSTERRQYQ YQMQQQFAQQK – 2 (против Voulsine)
MONSTERRQYQ YQMQQQVAQSA – 3 (против Airhohle)
MONSTERRAAQ YQMWQIGAQSU – 4 (против Ventor)
MONSTERRAAQ YQMWQIGAQCU – 5 (против Dycoon)
MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA – 6 (против D-Biton)

Действие второе

MONSTERRAAA WQMWQPYAQKA – 1 (против Unknown)
MONSTERRAAA WADRDIHZQEF – 2 (против Ulvolos)
MONSTERRAAA WADRDIUZQRM – 3 (против Allowena)
MONSTERRZXA WADRDIUZQRM – 4 (против Octii)
MONSTERRZXA JADRDIJXQHI – 5 (против Ploguraz)
MONSTERRZXZ XADRFDMXQBK – 6 (против Hax-004)
MONSTERRZXZ XADRFDIZQKX – 7 (против Maclha)
MONSTERRZXZ XAJRTWKXQVX – 8 (против Ominos)
MONSTERRZXZ XAJRTWOXQIH – 9 (против Blenadan)

Финал

BONILLARWIWIWIFYNOXQCD

Beauty and the Beast:
I. Belle (Belle's Quest)
II. Beast (Roar of the Beast)

Sunsoft / Disney



«Action» для одного игрока по мотивам диснеевских приключений «Красавица и Чудовище». Обиженная волшебница превращает принца в монстра. Он умрет в тот день, когда ему исполнится двадцать один год, если не завоюет любви красавицы – любви красавицы к отвратительному чудовищу.

Созданы две версии игры. В одной из них вы управляете Красавицей, в другой – Чудовищем.
Красавице и Чудовищу придется блуждать по заколдованному замку, перехитрить Гастона, пройти лабиринты...
Игра отлично поможет в изучении английского.

Прохождение за Красавицу

На первом призовом этапе нужно по цвету расставить книги в шкафу. Книги будут падать с верхней полки шкафа. Подставку можно двигать вниз и вверх.

Успешное прохождение второго этапа обеспечивается разговором с нужным человеком в деревне.

В комнатах западного крыла замка спрятаны нужные вам ключи и зеркала. На призовом этапе Красавица получает очки в зависимости от числа набранных лепестков.

Прохождение за Чудовище

После победы над кабаном вы должны восстановить большое мозаичное стекло на балконе. Время ограничено, но если вы успеете – получите «продолжение». Кнопка **A** позволяет выбрать кусок стекла и положить его, **B** – повернуть стекло налево-направо, **C** – вверх-вниз.

Голубика делает вас на несколько секунд невидимым. Виноград восполняет часть энергии, а яблоко дает «жизнь». Волчья ягода, напротив, отнимает энергию.

Выбор этапа игры

На втором экране нажмите:

B, ↑, B, B, A, ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, ↓.

Другой способ попасть в таблицу, где можно выбрать этап игры, таков. При появлении Чудовища нажмите **↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓, B, ↑, B, B, A, RESET.**

Попробуйте также одновременно нажимать **A + B + C** во время игры.

BEAVIS AND BUTT-HEAD

MTV

Приключения для двух игроков.

Коды

Чтобы начать игру в режиме для двух игроков, получив несколько полезных предметов, используйте пароль «AC-DC METAL LICA0»,

Если применить пароль «aPjDY 5fF+D TkrEN», вы начнете игру в гостиной (комната Beavis). Идите в ванную комнату – и вы получите массу полезных вещей. в том числе билеты GWAR.

Пароль «CpB-b gvxhn jAc6Z» даст вам части билета, деньги и многое другое.

Чтобы по кусочкам собрать целый билет, можете использовать такие пароли:

5Wihg b5Dwf WlnTr	–	две части;
Q+uGG j9s04 Ain2k	–	три;
rPmEF JxJ4E 31sRY	–	четыре;
hoM4b KXBKa +d5ct	–	пять;
yI5Ui iH6JB Pp7Cd	–	шесть;

Rz+mt wQ5y+ umvQ9 – семь;
ef4Md kX6JD p0FMz – восемь частей;
2QiTN YoXla HIoWP – целый билет.

Предлагаем также «стандартные» пароли:

t0-e ByjIj BKR4L – больница;
3I2L yxF2e O7GEV – улица;
zbZs +OGDs l59K9 – колледж;
-Y+4 3c-jJ iUaVA – «мир бюргера»;
F1xc DJfTo q8OWz – дома;
7YPP -SU9+ SqiPH – Mall;
FECR OW6Bc pOCVj – за рулем.

Best of the Best

Electric Brain

«Лучший из лучших» – это соревнование по контактному каратэ. Но сначала придется пройти спарринг, отработать технику. Затем полезно поколотить грушу, чтобы ваши удары набрали силу, и пройти упражнения на быстроту реакции.

Пароли

445WVBVHNW – максимальная мощь;
475WVBVFPW – все противники в больнице;
475WVBBZPW – вы – чемпион.

Пароль 4Z2LVBBDNW подготовит вас к последней схватке, дав 99 процентов энергии.

Beyond Oasis
(the Story of Thor)



Красивая ролевая игра «История Тора» посвящена странствиям принца Али, которому выпала судьба спасать родной Оазис от магии золотого нарукавника.
Всё началось, когда Али нашел в старинном сундуке на покинутом острове серебряный нарукавник. Тем самым он ввязался в извечную борьбу Добра и Зла – Рехарля и Ажито...
Джины, драконы, пилигримы в тюрбанах – все «тонкости» Востока к вашим услугам.

Кнопки

A – выход из «дневника» на главный экран; спецдвижение (в борьбе); отказ от выбора в «опциях»; бросок энергетического шара;
B – выбор предмета; подтверждение выбора; спецдвижение (в борьбе); подбирание предмета; использование оружия;
C – выход из «дневника» или из «истории» на главный экран; спецдвижение (в борьбе); отказ от выбора; прыжок;
X – карта;
Y – выбор оружия;
Z – выбор предмета;
START – выход и выбрасывание предмета.

В поединках, помимо традиционных **B** и **C**, применяйте также такой прием: ←, ← (или →, →), **B**.

Чтобы выполнить «вертушку», удерживая **B**, «обойдите» **D-pad** по часовой стрелке, потом отпустите **B**.

Сальто с мощным ударом получится, если, удерживая **B**, нажать ↑, ↓, ↑, а потом отпустить **B**. Резкий «колющий удар» производите так: трижды нажмите ↑, потом **B**.

Деревянные двери открываются золотыми ключами, а зеленые стальные двери – зелеными и красными ключами. Синие ключи открывают синие стальные двери.

Оружие высшего качества («вечное» – «Infinite») можно найти только в тайниках. Все съедобные предметы увеличивают здоровье (красная шкала «HP») и (или) магическую энергию (синяя шкала «SP»). Оранжевый мухомор дает максимум «HP» и «SP».

Духи, вызываемые кнопкой **A** из различных предметов, предоставляют вам особые возможности. Возможность вызывать духов появится у вас после достижения синей двери храма Дитто. Чтобы рассеять духа, используйте **A + B + C**.

Водный Дух (Dytto)

Симпатичную Дитто можно вызвать, пальнув в воду.

Одиночное нажатие **A** на небольшое время ошеломляет врага и изредка открывает проходы, а двойное нажатие восстанавливает жизненные силы Али. Волшебный шторм, вызванный удерживанием **A**, сметет с вашего пути всех неприятелей.

Амулет «солнечная вспышка» (Sunburst Pendant) позволяет Али восстановить «HP».

Дух Огня (Efreet)

Нахального Эфриэта вызывайте выстрелом в огонь.

Нажатие **A** вызовет вспышку пламени. Двойное нажатие приведет к выбросу вперед огненной торпеды. Если же **A** подержать некоторое время, то «огненный шторм» распространится во все стороны.

«Ключ времени и пространства» (Key of Time and Space) позволяет Али проходить в Warp-двери (с синими трещинами внизу), переносящие из одного места в другое.

Дух Тени (Shade)

Этого духа можно извлечь из зеркал и других отражающих предметов.

Дух Тени становится вашим двойником и нападает на врагов

или же хватает предметы (нажатие A), что иногда позволяет перебраться на противоположный берег.

Обеспечив себе защиту нажатой кнопкой A, вы можете активно действовать.

Психокольцо (Psycho Ring) восстанавливает «SP».

Растительный Дух (Bow)

Главное свойство зубастого Боу – прожорливость. Он способен пережевать даже железные ворота.

«Чары Солнца» (Sun's Charm) позволяют быстро восстановить «HP» и «SP».

Краткие советы

Spirit может помочь, если вы оказались в безвыходной ситуации.

В начале игры идите во дворец. Король подскажет дорогу к первому камню, в котором заточена фея.

В дальнейшем надо будет повторить поход к королю: он поможет вам найти джина.

Во время схватки с крабом первым делом уничтожьте его клешню. После этого продолжайте забегать под краба, постоянно атакуя.

Если вы не можете обнаружить на этапе «Wall Fortress» телепортационную установку, зажгите в лагере все костры. Во время поединка с черепахой на этом этапе дождитесь, когда она высунет язык, и нанесите по нему как можно больше ударов.

В сражении с драконом (этап «Volcano») вызовите на помощь Эфриэта. Оставляя этот этап, вам придется выполнить серию прыжков. Сделав первый прыжок, вы увидите внизу сундук. Прыгните на платформу с сундуком и сразу же – обратно. В этом случае вы попадете в секретную область.

Чтобы убить злодея Хорна (Johrn), встаньте в верхнем левом углу. По окончании магических действий противника нанесите ему 25 ударов.

Bio Hazard Battle

«Стрелялка» для одного игрока. От ужасных мутантов (результат ядерной катастрофы) нужно избавить красивую, но несчастную планету. За полезную работу берется цивилизация огромных насекомых (не путать с мутантами! мутанты – плохие, насекомые – хорошие).

Финал

Чтобы разбить мини-«босса» последнего уровня, используйте орудие желтой машины или лазер. Находитесь все время в левом нижнем углу экрана и цельтесь по диагонали. «Босс» не достанет вас здесь.

Выбор этапа игры

Удерживайте на экране с логотипом «SEGA» кнопку **C** и нажмите ↑, →, ↑, ↑, →, →. ↑, ↓, ↓, ←, ↑. ↓, ↑, **START** (или же нажимайте ↑, ↗, →. ↘, ↓, ↙. ←, ↖, ↑, **START** – т. е. все направления по часовой стрелке). Появится экран для выбора этапа.

Blockout

Electronic Atrs, 1991

Логическая игрушка, объемная разновидность «Тетриса». Возможна игра вдвоем. В кубический сосуд надо набросать как можно больше фигур.

Опции

SETUP	–	размер стакана: flat fan – 5 x 5 x 12, 3D mania – 3 x 3 x 10, out of control – 5 x 5 x 10, custom – 3 x 3 x 10;
BLOCK SET	–	виды и количество фигур. Классический вариант предусмотрен пунктом «flat».

Советы

Все элементы появляются в левом нижнем углу. Поэтому лучше сначала заполнять верхний правый угол. Тогда ближе к концу игры вам придется перемещать «блоки» на меньшее расстояние.

После того, как вы уронили «блок», у вас есть еще одна секунда, в течение которой его можно передвинуть. Иногда это позволяет быстро исправить ошибку.

Brutal: Paws of Fury

Возможность сыграть за Далай-ламу

Когда на экране – заставка игры, нажмите на первом контроллере **C**, **A**, **B**, **A**, **←**, **A**.

Bubsy – II

Accolade

Этот «платформер» для одного или двух игроков продолжает первую игру про Бабси – «Bubsy the Bobcat» (см. книгу «122 игры для SEGA», изданную во второй половине 1996 г.).



Коды

Все коды вводите с заглавного экрана:

B, ↑, B, B, A	–	пятьдесят «жизней»;
B, ←, ↑, B	–	99 скафандров;
→, ↑, B, B	–	99 нор;
(C), C, C, ↑, ↓, C	–	99 самонаводящихся бомб;
C, A, B, C, ↑, ↓	–	неуязвимость;
B, A, B, C	–	высокие прыжки (применяйте с осторожностью);
↑, A, A, A, ↓	–	все этапы игры пройдены.

Спасибо Алёше Матвееву из города Иркутска за присланные материалы.

Budokan

Поединки для одного игрока

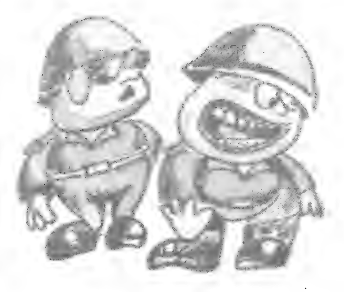
Секреты

Чтобы прервать явно проигранный матч, нажмите **A** + **B** + **C**.

Чтобы сразить Tetsuo Okabe (пятый матч) и Miyuki Hirose (восьмой матч), выберите в качестве оружия «bo» и, когда начнется матч, нажмите **A**, **B** или **C** и, не отпуская, держите **←**. Вам удастся заблокировать все атаки. Наберите максимальную энергию «ki» и нанесите вашему противнику поражение с одного удара.

Cannon Fodder

Sensible Software / Virgin, 1994



Тактика. Под звуки «War never been so much fun» («Война никогда не была так забавна») ваши бравые солдаты швыряют ракеты, палят из базуки, получают новые звания или... погибают. Вы действуете на карте – виде местности сверху. Театр боевых действий изрезан реками, засажен лесами и, конечно, заминирован врагом. Засада может прятаться за любым кустом. Часто противник прячется в бетонных бункерах, обитает в неприступных строениях... Короче, забот хватит на все сорок этапов.

Управление. Советы

На картинке с общим видом местности выберите любую точку и нажмите **A**. По окончании миссии вы узнаете имена погибших и увидите, повышены ли ваши вояки в званиях.

Указание стрелкой + **A** позволяет переместить солдат, **B** «включает» мишень для ведения огня. Вызов карты, выбор оружия, просмотр информации достигаются нажатием на **START**.

Близко к бочкам не подходите: взорвавшись, они могут навредить вам. Стреляйте из-за углов: так надежнее. Окруженную кустами цель легко поразить броском гранаты. Если обстреливать противника, находящегося в воде, то он не сможет открыть ответный огонь.

Солдаты, которыми вы временно не управляете, склонны бездумно тратить снаряды. Предварительно конфискуйте у них боеприпасы.

Враги лезут из дома, пока у него цела дверь. Разрушайте ее в первую очередь.

Секрет

Начните игру и дайте погибнуть всем вашим парням, кроме одного. Вас известят: «This is your last chance». Начните миссию и сдайтесь на милость противника. После того как при-

ставка сообщит, что вы пропали («lost in service»), нажмите на кнопку – и вы сможете сыграть на следующей миссии. Там тоже можно воспользоваться этим приемом.

Пароли миссий

1 – PXJND
2 – UZHNC
3 – JHHJI (PEDQC)
4 – OFLJA (ACKJA)
5 – DWKFG (TNGJI)
6 – EZMBE (EBUXE)
7 – JBLBD (TEHMB)
8 – OBSRH
9 – TTEFD (MLRYE)
10 – UTEFD (YJKCF)
11 – FRLYA (LFHFG)
12 – EOBJF (IGMBF)
13 – RYJBE (FAGGG)
14 – GMEGF (SYNXC)
15 – FFQRI (TJDGF)
16 – ICXPA (UYNXC)
17 – PXJVI (ZOJBE)
18 – IRORH (MHNJF)
19 – TEOUA (NXGBP)
20 – CLBGE (AEJVI)
21 – JMNQG (PXGBD)
22 – OOLQF (GWZED)
23 – NPXFC (HGPHF)
24 – MMVIE

Как сыграть за Guido

Компьютерный киллер Гвидо может оказаться на вашей стороне. Нажмите ↑, →, →, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, A, ↑, B, ↓, C, ←, ↓, **START** и начните игру. Отделите от вашей группы солдата с ракетницей (missile launcher) и выстрелите три раза. Он завертится на месте и исчезнет, а вместо него явится несравненный Гвидо.

Chase H.Q. – II

Taito Corp.

Автогонки. Вам необходимо перехватить машину с преступниками.

В вашем распоряжении три машины с разными характеристиками. У джипа средние данные, у спортивного автомобиля высокая скорость, а у тяжелой машины скорость низкая, но хороши данные «атаки».

Старайтесь не врезаться в грузовик или дерево. На поворотах сильно заносит. Съезжая с трассы, вы теряете скорость.

Кнопки

A – тормоз;
B – движение;
C – включение турбин (длительное – с удерживанием кнопки **C**).

Стрелка указывает на машину противников, с ней не церемоньтесь. Удары закрашивают полосу «DAMAGE» в левом верхнем углу экрана.

STAGE	–	этап игры,
TIME	–	время (сколько секунд осталось),
SCORE	–	набранные очки,
DISTANCE	–	преодоленная часть трассы,
ниже (MPH)	–	текущая скорость (мили в час).

Вертолет (начиная с четвертой миссии) сбрасывает на вас бомбы, находиться под ним опасно. Преступники на пятой миссии очень энергично обстреливают вас.

CHUCK ROCK

Virgin

Приключенческий «платформер» для одного игрока, путешествующего по каменному веку.

Выбор этапа игры

На экране-заглавии нажмите **A**, **B**, ➔, **A**, **C**, **A**, ⬇, **A**, **B**, ➔, **A**. Гитарист перестанет играть и улыбнется. Теперь нажимайте **A + B + C** – он улыбнется еще раз. Играя, вы можете перейти на следующий этап (**A** + ⬆) или подэтап (**A**+ ➔) или же вернуться на предыдущий этап (**A** + ⬇) или подэтап (**A** + ⬅).

Коды для «Pro Action Replay»

FF06D10003	–	«вечная жизнь»;
FF06D50007	–	бесконечная энергия.

CHUCK ROCK – II

Virgin, 1994

В простой платформенной игре «Скала – 2» вы найдете множество шуток.
Ваш герой не раз окажется в забавных ситуациях.

Пропуск этапа

Войдя в режим «паузы» (START), нажмите **B**, **A**, ➔, **A**, **C**, ⬆, ⬇, **A**. Если код сработал, то «пауза» завершится. Войдите опять в «паузу». Нажав теперь кнопки **A** и ➔, вы сможете перейти на следующий этап.

Clifhanger

Коды

При появлении заставки нажмите на втором контроллере:

←, →, START, C, A	– для получения бессмертия;
START, C, B, A, →, ←	– для выбора этапа игры (во время игры нажмите **C**).

Combat Cars

Гонки на любом этапе

На экране опций установите курсор на «Exit». Нажмите и удерживайте **A + B + C**, затем нажмите **START**.

College Slam

Acclaim, 1996

Спортивный симулятор для двух игроков.

Коды

Находясь на экране командного матча (не в режиме турнира), до выбрасывания мяча «пробегите» на **D-pad**'е полный круг по часовой стрелке. Ваш игрок станет подобен смерчу.

Чтобы получить призовые команды, нажмите на экране с заглавием **↑, ↓, ←, →, ↑, ↓, ←, →**.

На экране «Tonight's Matchup» можно вводить такие коды:

C, C, C, A, A, A	– трехочковые броски;
↓, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑	– включение режима «Goaltend Mode»;
A, ↓, A, →	– усиление ваших игроков;
←, →, ←, ↑, ↓, ↑	– постоянное состояние «on-fire»;
←, A, B, B, Y	– «быстрые руки» (игроки станут хватать мяч гораздо проворнее);
↑, ↓, ↑, ↓	– мощные удары;
A, A, A, A, A, B, B, B, B, B	– просмотр статистики.

Columns

SEGA

В этот плоский «Тетрис» («columns» так и переводится – «столбики») можно играть вдвоем.
Еще одна вариация на вечную тему падающих кирпичей: в цель или мимо?

Подсказка о следующем блоке

Как только вы заполните целый ряд, сразу же нажмите **START**, и вы будете знать, какой блок упадет следующим.

Дополнительный волшебный камень

Начните аркадную игру на сложности «Easy». Когда начнете проигрывать, заполните два крайних столбика. Появится магический камень.

Большой волшебный камень

Выложите столбик обычных камней почти до самого верха игрового пространства. Должно остаться место только для двух-трех камней. Как только в окошке ожидаемого блока появится волшебный камень, приготовьтесь переместить его на вершину приготовленной колонки. Цветные камушки тут же превратятся в один большой волшебный камень.

Десять тысяч

Чтобы легко получить 10 тысяч очков, оставьте одну колонку пустой. Когда появится блок с волшебным камнем, уроните его на дно этой колонки.

Contra Hard Corps

Konami, 1994

Киборг Фанг, робот Брауни, солдат Рей и его подружка Шина должны одолеть полчища мутантов. Действие может развиваться по одному из четырех сценариев.

Коды

Нажав в «паузе» ↑, ↑, ↓, ↓, **A**, ↑, ↑, ↓, ↓, **B**, вы увеличите мощность вашего оружия. Чтобы выбрать этап игры, нажмите на экране с заглавием: ←, →, **A**, **B**, **C**, ←, →, **A**, **B**, **C**, ←, →.

Corporation

Корпорацией осуществлены генетические эксперименты, создающие угрозу для жизни на Земле. Вам предстоит уничтожить произведенного корпорацией мутанта и разобраться с этой явно противозаконной организацией.

Советы

Наиболее мощное оружие – бомба. Однако не используйте ее, пока не окажетесь в тюрьме.

Не покупайте замок, его можно найти.

Выбор этапа игры

В режиме «Music demo» проиграйте музыку для шестого этапа. Затем нажмите **A**, **C**, **A**, **B**. Вернитесь на титульный экран и начните игру. Когда появится номер этапа, удерживая **B**, нажмите ↑.

Daffy Duck in Hollywood

Выбор этапа игры

В опциях установите курсор на «ALTER DIFFICULTY» держите **A + B + C** и нажимайте ↑ / ↓, пока не услышите звуковой сигнал. После него кнопкой **START** можно переключать этапы, а при помощи **A** – начать игру.



Devil Crash

Пароли

DEVIL CRASH

TECHN OSOГТ

09563 35555

TF2hz TF3EM

LUCKY LUCKY

Потеряв мяч, нажмите **A** и наберите один из перечисленных паролей. Когда начнется игра, у вас будет мяч, и появятся дополнительные очки.

Чтобы сразиться сразу с финальным демоном, используйте пароль «ALCLA EBECK» («ALCLA E8ECK»).

Double Dragon – III

Tradewest

«Action» для двух игроков.

Дополнительные опции

При появлении в начале игры кирпичной стены нажмите **A + B + C**. Появится меню, позволяющее, в частности, выбирать персонаж для игры.

Double Dragon – V: the Shadow Falls

Tradewest, 1994

Вы и ваш товарищ назначаетесь теперь драконами (Билли и Джимми). Драконам нужно разобраться с отрядом мутантов во главе с Теневым Мастером (Shadow Master – звучит, не правда ли?!). Если вас интересуют подробности, то изучите пункт «Досье» в меню. Если же вас интересует игра – вперед, в бой!

Как управлять драконом Билли (Billy Lee)

(не путать с Dragon Lee: тот был человеком. Кстати, см. «122 игры для SEGA», стр.38)

Рекомендуется шестикнопочный контроллер.

Чтобы произвести выстрел над головой, нажмите ⇦, ⇦, ⇨ + **X**. Другой прием - удерживая **↓**, нажмите **↑** + ⇦ + **X**. Подкат получится, если нажать ⇨, ⇨, ⇨ + **X**.

Побольше очков

В главном меню нажмите **↑, C, B, A, ↓, A, B, C, ←, C, B, A, →, A, B, C**.

Код для двух дополнительных игроков

При появлении экрана «VS BATTLE» набирайте **C, →, A, B, A, B, B, ←** (должен раздаться зловещий смех).

Dynamite Duke

SEGA

Боевик, название которого может быть переведено как «Потрясающий Герцог».

Выбор этапа игры. Жизни. Продолжения

Чтобы попасть на экран с секретными опциями, перед нажатием кнопки **START** десять раз нажмите на С.

Dynamite Headdy

SEGA

Динамитоголовый парень отправляется спасать свою планету от таинственных пришельцев. Голова вашего героя совершенствуется, «обрастая» всевозможными насадками. Может увеличиваться радиус поражения; может приобретаться возможность уменьшения парнишки со взрывающейся головой...



Прохождение

По ходу игры мы можете менять оружие (то есть вашу голову!) на более мощное. «Насадку» для головы дает «колобок», на брюшке которого изображено новое оружие.

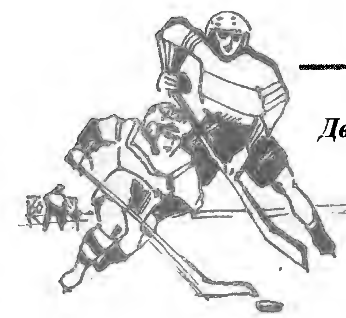
Когда вы приближаетесь к «боссу», появляется ангелочек, указывающий место, которое следует немедленно поразить.

Пропуск этапа игры

На титульном экране установите курсор на «GAME START» и нажмите **С**, **А**, **←**, **→**, **В**, **START**. Начинайте игру. Нажав **START**, вы сможете «перескочить» на следующий этап.

Просмотр заставок

Установите курсор на «OPTIONS» и нажмите **С**, **А**, **←**, **→**, **В**, **START** или **START**, **В**, **А**, **В**, **С**, **В**, **START**.



EA Hockey

Electronic Arts

Двадцать две сильнейшие хоккейные коменды НХЛ ждут вас в Квебеке и Чикаго, Ванкувере и Детройте... Вы сможете сразиться за кубок Стэнли.

Управление

Можно выбрать:

- вид игры (чемпионат, лучшая семерка, сезонные игры);
- пятерку игроков;
- продолжительность периода (от 7 до 20 минут);
- будут ли удаления;
- учитываются ли офсайды.

Попробуйте также:

D7K76Y43HYMPTSW4

D7SDPH67BFGZVJDC

D7YJVYGDP72VMLL2

D76YDLPJJ398NMHZ

Пароли

Режим «Турнир»

BNWBCVRX7SS1FNF3

BN1GYNJ8CR38VXDN

BN6L22TFSKPUMZMC

Режим «Лучшая семерка»

HGG16JG8BXBOXJHB

HG5LS5F55MWXSS1BZ

HHV5CTD2ZTOHRS6L

HFZMSFLNCPGXCFP9

HGM6B2K5ZCYGSNDC

Earnest Evans

Честному Эвансу, бесстрашному следопыту, предстоит пройти бесчисленные этапы...

Пропуск этапа игры

На титульном экране установите курсор на «GAME START» и нажмите **C**, **A**, ←, →, **B**, **START**. Начинайте игру. Нажав **START**, вы сможете «перескочить» на следующий этап.

Выбор этапа игры

Приостановите игру «паузой» и нажмите ↑, **A**, ↓, **B**, ⇦, **A**, ⇨, **B**.

Просмотр заставок

Установите курсор на «OPTIONS» и нажмите **C**, **A**, ←, →, **B**, **START**.

Escape from Mars Starring Taz

Инопланетянин Марвин похитил на Земле легендарного Таза, чтобы демонстрировать его в марсианском зоопарке. Ну кому это понравится? Во всяком случае – не Тазу. Таз будет сопротивляться. Таз, как и обещает название игры, бежит с Марса...

Прохождение

Телепортировавшись, проявите смекалку: около спуска удерживайте ↑ и ищите вход в секретную шахту. Пройдя сквозь уменьшающий луч, Таз сможет проникнуть в маленький коридор, ведущий к питательному квадрату. Используйте проход во втором снизу блоке, справа.

Чтобы забраться на крышу клетки с аптечкой, начинайте прыжок с верха предшествующего клеткам спуска, а в прыжке крутитесь.

Во второй половине первого этапа телепортироваться лучше из нижней кабины.

На ***втором этапе***, углубившись в землю рядом с первым кустом, вы обнаружите ксробку камней, а рядом с третьим – еду. Не пейте из голубых кувшинов. Для лучшего обзора сдвигайте экран нажатием ↓. После пункта сохранения не закапывайтесь, а прыгайте сквозь стену.

«Босса» этапа можно одолеть двумя методами. Встаньте на большой островок с правого края так, чтобы ракеты не доставали вас. После применения «боссом» огненного хлыста надо ударить по выдвигающейся внизу «пятке» и прыгать вниз, на следующий большой островок. Потребуются пять таких ударов.

Или же встаньте на левый островок, когда их будет три. После запуска трех ракет прыгните на средний островок, пропустите еще две ракеты и вернитесь на левый островок. Закрути-

Кнопки

B – вращение. Удерживая **B** в прыжке, вы запустите автоподъемник. **B**+↓ – зарыться в землю.

C – прыжок. **C**+↓ – спрыгнуть с платформы. ↑ + **B** + **C** – выбраться из земли.

A – другие действия.

тесь и в прыжке оттолкнитесь от противника к стене. Как только хлыст исчезнет и выдвинется «пятка», спрыгивайте на островок и наносите ответный удар.

На второй половине ***третьего этапа*** вы найдете гриб-пропеллер, если просочитесь сквозь лес свисающих с потолка рук. Для принятия пищи освобождайте лапы.

По мексиканскому городу (***четвертый этап***) не неситесь «волчком»: кувшины с осами разбиваются от соприкосновения с вертящимся Тазом. На заднем плане игры, куда можно пройти через многочисленные двери, много призов, загороженных стенами домов. Быка подпустите поближе и крутитесь, перемещаясь к ближайшему забору. Около стены надо вовремя подпрыгнуть.

В заколдованном замке ***пятого этапа*** своевременно переключайте все рычаги. Призрак крестоносца исчезнет, если вернуться к воротам и начать путь заново. После «сохранения» прыгайте по исчезающим ступеням налево вверх, там съешьте камень и найдите рычаг.

На вертикальных эскалаторах рядом с паровыми трубами ждите участка подъемника с меньшим расстоянием между ступеньками; по ним и взбирайтесь. Чтобы упорядочить вращение ступеней последнего подъемника, присядьте на нижней из них.

На ***шестом этапе*** при падении в трубе удерживайте ←. Двойник Таза повторяет все его действия, но с опозданием. Используя это, на него можно запрыгнуть, чтобы выбраться из ямы.

«Жизнь» можно найти вместе с костью за фальшивой стенкой справа от трубы. Когда начнутся гравитационные чудеса, помните о способности Таза въезжать на стены по наклонным плоскостям.



На экране с эмблемой SEGA удерживайте **A + B** на первом контроллере и **B + C** на втором, пока не услышите рычание. Во время игры, в «паузе», нажмите **A**. В появившемся секретном меню пункт «XY mode» включает режим карты, «Level select» позволяет выбрать этап, а «Restory energy» – восстановить энергию.

F-117 Night Storm

Konami, 1994

F-117A – самолет для проведения секретных операций по уничтожению хорошо защищенных стратегических и тактических объектов.

Вам предстоит действовать в Персидском заливе, Панаме, Неваде, Перу, Либерии, Корее, Боснии и на Гренаде.

Управление

CAMPAIGN – 30 миссий основной игры. Авария отбрасывает вас на несколько заданий назад.

ARCADE – часть основной игры: тренировочные задания по уничтожению отдельных целей. Здесь можно выбрать уровень сложности, а боеприпасы не ограничены.

Кнопки

START – карта, список целей, опции;
A – выбор оружия;
C – ведение огня из M61-A1;
B – начало бомбометания. В этом режиме:
C – периодическое увеличение уровня,
B – прекращение ведения бомбы и возвращение к виду из кабины.

Первичные цели выделены зеленым текстом. Все они должны быть разрушены. Вторичные цели (желтые) не обязательны, но добавляют очки. Серым цветом выделены разрушенные цели, а красным – друзья.

Если при захвате цели вами выбрана ракета с ручным наведением, то **B** переводит вас в режим просмотра полета бомбы, а самолет переключается на автопилотирование. Цель нужно удерживать посередине экрана. Она будет уничтожена, если вы удержите прицел до конца.

Оружие

M61-A1 – стандартное 20-миллиметровое орудие американских истребителей, обеспечивающее 100 залпов в секунду;

AIM-9P – инфракрасная ракета «Сайдвинтер» класса «воздух – воздух»;

GBU-27A/B – ракета «Пейвуэй» с лазерной самонаводящейся головкой, при прямом попадании уничтожает любую цель. Используется в режиме бомбометания;

AGM-65A – ракета «Маверик-А» с 6 кг взрывчатки, управляется пилотом;

AGM-65E – «Маверик-Е», снабжена лазерным наведением и используется для небольших целей;

AGM-88a – быстродействующая антилучевая ракета, эффективна против радарных станций противника. Характеризуется большим диапазоном действия (3 мили).

Fantasia

Disney

«Платформер» для одного игрока.

Секреты

На ***первом этапе*** сразу же пройдите вниз (по ступеням). Выстрелите в двух маленьких неприятелей. Справа появятся две метелки. Выстрелите в первую. Теперь на ступеньках можно собрать появившиеся там ценные призы.

На ***втором (водном) этапе*** игры пробейтесь к месту с поднимающимися платформами и прыгайте по ним до самого верха. Получив «жизнь», продолжайте прохождение этапа до волшебной книги. Возьмите книгу и продолжайте перемещаться направо, пока не увидите сундук. Если залезть в этот сундук, вы сразу же окажетесь недалеко от платформ. Немного вернитесь налево и опять лезьте на платформы за «жизнью». Эту уловку можно повторить несколько раз.

Коды для «Pro Action Replay»

005D54103C + 005D584E71 – энергия;

FF07D80003 – «вечная жизнь»;

0062284E71 – неограниченная большая магия;

0062504E71 – неограниченная малая магия;

FF07D90004 – неограниченная сила;

FF08370003 – волшебная краска без ограничений.

Fido Dido

Вторая игра про странствия Кул Спота – фирменного кружка с упаковки для напитков «7Up».

Пароли этапов игры

2 – ALLISFAIR
3 – SOFTWAREWOLF
4 – BONETOPICK
5 – FEAROFFLYING
6 – SINCORSWIM
7 – YIPPEEAYEAY

Flicky

В этой забавной игре вы будете выступать за курицу, мечущуюся по лабиринтам в поисках своих цыпляток. Сложно углядеть за многочисленным выводком! То ястреб кого-нибудь утащит, то кто-то отстанет, то котенок всех распугает или крыса из-за угла выскочит.

Прохождение

Чтобы прыгнуть, нажимайте любую кнопку: **A**, **B** или **C**. Сначала соберите побольше желтых цыплят, подберите отбившихся, а потом идите к выходу («Exit»).

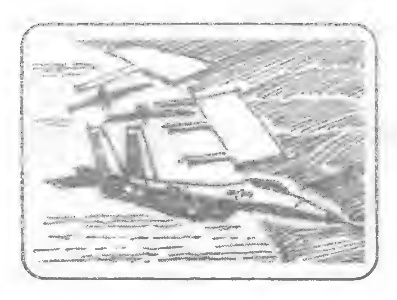
Если каждый из десяти первых этапов вы сумеете пробежать быстрее, чем за двадцать секунд, и соберете все призовые очки (т. е. заработаете более 240.000 баллов), то в левом нижнем углу появится призовое окошко.

Выбор этапа игры

Нажмите на экране с пояснениями **A**, **C**, **↑**, а затем **START**.

Gain Ground

«Action» для одного игрока.



Выбор этапа игры

Чтобы вызвать пункт меню для выбора раунда, нажмите на экране опций (**START**), **A**, **C**, **B**, **C**.

Garfield: Caught in the Act

Котофей Гарфилд (творение американского карикатуриста Джима Девиса) смотрел-смотрел телевизор, да и угодил внутрь него. Гуляет теперь по всем программам в поисках пульта дистанционного управления...

Пароли (не путайте кота с кошкой!)

1	–	женщина,	кот,	собака;
2	–	мишка,	мальчик,	цыпленок;
3	–	мальчик,	мишка,	кошка;
4	–	собака,	кошка,	мальчик;
5	–	женщина,	мишка,	кот;
6	–	собака,	собака,	кошка.



Прохождение

Повиснув на лиане, много предметов не соберешь. Используйте прыжок. А если на висящего на лианах Гарфилда набросились враги, попробуйте одновременно использовать кнопки атаки и прыжка.

Ищите колотушки: они позволят вам попасть на призовые этапы. Как правило, колотушка спрятана ближе к концу этапа. Почти на всех этапах есть также дополнительная «жизнь» (а иногда и две).

Плюшевый мишка тоже есть на всех этапах. Он «сохраняет» игру.

Провалившись на кладбище в могилу, подергайте за хвост змеи и поднимайтесь на появившемся столбе. Когда «босс»-пес, спикировав, остановится, ударьте его и загоните в гроб. Потом запрыгните на гроб и откройте шторку. Эту операцию надо будет повторить три раза.

На третьем этапе, когда вы играете котом с клыками и дубиной, увертываясь от падающих камней, следите за их тенями. Один камень отличается от других (он большой и круглый). Закатите его на один конец качелей и прыгните на другой, когда «босс» будет перед вами.

В городе провалитесь в дырку справа от вас. В подвале идите направо и, увидев три двери, проходите в третью. На улице

идите налево и, забрав «жизнь», зайдите в крайнюю левую дверь. Теперь поднимитесь на крышу и бегите налево. Прокатившись на шаре, вы найдете пульт. В мусорных баках бывают спрятаны призы.

В египетских пирамидах зажгите ударом лапы факел, чтобы включить потайное устройство. Путь можно сократить, поднимаясь по песчаным струям.

Запрыгните на нос статуи волка (Анубис) в левом верхнем углу экрана и бейте скипетром по глазам. Когда они треснут, переберитесь на правую статую, а потом принимайтесь за ту статую, что спустится.

General Chaos

Electronic Arts / Game Refuge, 1993



В «Генерале Хаосе» вы командуете пятью солдатами, сражающимися с наемниками генерала Хавока. Ганнер вооружен автоматом, чакер – ручными гранатами, лончер – ракетами. У подрывника (бластера) есть динамит, а скорчер – это огнеметчик. Игра выполнена в виде неплохой мультипликации и требует «командирского» навыка думать сразу за весь отряд. Если думать за пятерых не получается, попробуйте игру с приятелем «side by side» (друг за друга: у каждого из вас будет по два солдата). Есть также режим противоборства («head to head»: ваша «пятерка» против «пятерки» второго игрока).

Управление

Стрельбу производите при помощи **А**. Разные виды оружия эффективны на разных расстояниях. Для автомата (gunner) оптимальна дистанция 40 м, для гранатомета (launcher) – 150 м,

для гранаты (chucker) – 50 м, для огнемета (scorcher) – 5 м, для динамита (blaster) – 10 м. Не жмите на **А** беспрерывно.

Кнопкой **B** осуществляется перемещение «выбранного» солдата (под которым светится тарелочка) в позицию, заданную курсором. Чтобы «вести» солдата, точно указывая ему путь, не отпускайте **B**. **C** позволяет «выбрать» другого солдата.

Если вы успели подобрать аптечку, можно вызвать санитара. Для этого направьте курсор на поверженного солдата и, когда стрелка превратится в крест, нажмите **А**.

В рукопашном бою **А (+ 🡅 / 🡇)** – удар рукой, **B (+ 🡅 / 🡇)** ногой, кнопка **C** позволяет сесть в блоке.

Приостанавливает игру кнопка **START**.

Вы начинаете игру на территории посередине между двумя столицами. Каждый проигрыш приближает поле боя к вашей столице, каждая победа – к столице неприятеля. Проиграв бой в столице, сторона терпит поражение во всей кампании.

Советы

Не собирайте солдат в одном месте: компактная группа очень уязвима. В рукопашной наиболее эффективен удар рукой (А).

Ганнеры хороши, когда действуют сообща. Неприятель, окруженный двумя-тремя ганнерами, – считайте, мертвый неприятель. Со скорчерами осторожно около болот и рек: влажность вредит их оружию. Лончера с ракетницей размещайте так, чтобы он «простреливал» большую площадь.

На поле боя бывают разбросаны ящики и ядра, добавляющие очки (см. рапорт в конце боя). В некоторых из 17 зон карты есть «S» (специальные цели) или «M» (медицинские премии). Выбирайте именно эти зоны.

Секрет обманной победы

Выберите для игры команду с чакером. Пусть чакер бросит гранату. Пока она в воздухе, приостановите игру «паузой». Граната тем временем долетит до цели и сделает свое черное дело...

Ghouls 'n' Ghosts

SEGA, 1989

Вампиры и отвратительные привидения похитили прекрасную принцессу, на поиски которой бросается отважный рыцарь. Для него дело чести – одолеть чудищ и духов, миновать препятствия и ловушки, чтобы вырвать принцессу из грязных лап похитителей...

Прохождение. Секреты

Если подпрыгнуть на второй лестнице первого этапа и быстро нажать ←, →, то вы сможете побродить по воздуху.

В конце каждой стадии можно заработать премиальные баллы. Подойдя для этого вплотную к ключу, встаньте справа от него и прыгните влево. Если вы «зацепите» ключ в самом начале прыжка (чтобы маневр получался, нужно потренироваться) – пять тысяч у вас в кармане.

На финальном этапе перед двумя охранниками вы найдете сундук. Не трогайте его пока и продолжайте идти направо. Одолев троих неприятелей, вернитесь к сундуку и разрушьте его при помощи «Magic Armor». Принцесса даст вам спецоружие, которое поможет в сражении с Локи (Loki).

Коды

Неуязвимость. Замедленное действие

В любой момент игры нажмите ↑ + **A**, ↓ + **A**, ← + **A**, → + **A** (или вместо **A** все четыре раза нажимайте **B**). Послышится звуковой сигнал.

Другой способ вызвать звуковой сигнал таков. После включения приставки четырежды нажмите **RESET**, а потом **A**, **A**, **A**, **A**, ↑, ↓, ←, →.

Далее:

1. Чтобы получить неуязвимость, держите **B** и нажмите **START**. Потом отпустите **B**, зажмите **C** и нажмите **START**.
2. Чтобы замедлить действия, нажмите **START**, когда начнется игра и явится сэр Артур, ваш герой. Когда на экране будут слова «Get Ready», опять нажмите **START** и в «паузе» зажмите кнопку **B**. Теперь кнопками **D-pad**'а можно медленно перемещать героя.

Попробуйте также получить неуязвимость таким способом. Четыре раза «зайдите» в опции. Затем, вернувшись на экран-заставку, нажмите четырежды **А**, потом ↑, ↑, ←, →, ←, → (или ↑, ↓, ←, →). Удерживая **B**, нажмите **START**. Вы неуязвимы, пока держите **B**.

Выбор этапа игры. Магические свойства оружия

На экране-заставке, дождавшись слов «Ghouls and Ghosts» (или же вызвав их появление шестнадцатикратным нажатием A), нажмите ↑, ↓, ←, →, а потом, услышав сигнал:

A	–	вы окажетесь на второй половине первого этапа;
↑ + **START**	–	на 2-ом этапе;
↓ + **START**	–	3-ем;
← + **START**	–	4-ом;
→ + **START**	–	5-ом;
↘ + **START**	–	финал, поединок с Локи. (Победив, начните игру на любом этапе и, не потеряв ни одной «жизни», пройдите к лестнице. Чтобы ваше постоянное оружие обрело магические возможности, надо, поднимаясь по лестнице, держать кнопку огня, пока не доберетесь до сундука.)

Если перед нажатием **START** еще нажать и удерживать **A**, то вы попадете на вторую половину соответствующего этапа игры.

Удивительные цвета

Используйте код неуязвимости и выберите пятый этап. Минуйте тройку ветров и циклопов (на стене), поднимитесь по лестницам и встаньте на самый высокий блок. Подойдите к краю. Стоя перед обрывом, повернитесь кругом и идите назад.

Вы опять окажетесь в главном меню. Опять используйте код неуязвимости, выберите пятый этап и повторите ваши действия.

Новая игра начнется в очень необычном цветовом решении.

Игра в Японии

На экране установок выберите MUSIC TEST = 26, SOUND TEST = 56. Затем нажмите ← + **A** + **B** + **C** и **START**.

Global Gladiators

Virgin

«Всемирные гладиаторы» – необычная игрушка. Разве не оригинально, что вы стреляете зарядами суфле и собираете зверюшек?

Коды

Чтобы получить «вечную жизнь», нажмите **A**, **B**, **C**, **B**, **A**, **C**, **A**, **B**, **C**, **B**, **A**, **C** при появлении логотипа «Virgin».

Если после включения приставки четырежды нажать **C**, **B**, **A**, **START**, то вы попадете в режим «Programming Information», где также можно установить бесконечное число «жизней».

Остальные коды вводятся во время игры, в «паузе»:

A, A, A, B, B, B, C, C, C, C, B, A
– одна дополнительная «жизнь» (код можно повторять несколько раз);

B, C, B, A, B, B, C, B, A, B, START
– проход на конец этапа.

Granada

SEGA



Нужно спасти детей. В этом благородном деле, конечно, не обойтись без двадцатитонного танка.

Секреты второго этапа игры

На втором этапе точно в тот момент, когда истечет ваше время, уведите танк за край. Танк взорвется, а таймер обнулится. На новом танке можно будет летать.

Достигнув левого края, переместитесь вниз мимо последней трубы. Подождите немного – и появится окошко с супербластером.

Странный финал

Пройдите всю игру, прослушайте финальную музыку и нажмите **A**. Ваш герой упадет. От усталости, наверное.

GRANDSLAM: THE TENNIS TOURNAMENT

SEGA

«Крутой теннис» от (или с) Дженифер Каприати.

Пароли

Секретные опции. Чтобы выбирать этап, тестировать звук и т. п., введите пароль CONFIG, все последующие знакоместа заполните точками.

«Улучшенные» участники. Чтобы получить лучших игроков, используйте пароль GARND.SLAM (в середине и в последующих пустых знакоместах – точки).

Игрок Mickey D. Чтобы получить этого нового участника игры, введите пароль GCA IVE MKQ NGC QFT FIQ AAA AAA AAA AAA AAB KVK VKV AAA AAB.

GREENDOG: THE BEACHED SURFER DUDE

SEGA

Зеленая собака отправляется на дикую природу, если и оскверненную ногой человека, то столь же дикого...

Секреты

В пещере ацтеков (первый этап) запрыгните на плавающий камень, убейте лягушек и продолжайте прыгать направо к дракону. Бросьте в него летающую тарелку. Откроется секретная комнатка. Чтобы оказаться рядом с сундуками, воспользуйтесь пружиной, перепрыгнув через ямы. В сундуке – дополнительная «жизнь». Убив себя в этот момент, вы можете проделать все эти действия еще раз и получить еще одну «жизнь», потом еще одну и т. д.

Коды

Коды вводите, приостановив игру «паузой» (**START**):

C, A, B, A, ←, ← – три быстрых огненных диска (должно быть звуковое подтверждение правильности введенного кода);

(↓), A, C, ↑, ←, ← – медленная игра (чтобы отключить этот режим, нажмите в «паузе» **←, →, ↑, ↓, A, C**).

Для быстрой перезагрузки нажмите **A + B + C + START**.

Код для «Pro Action Replay» FF17DD0004 – «вечная жизнь».

Gunship

US Gold, 1993

Этот вертолетный симулятор для одного игрока содержит 24 этапа. Вы можете выбрать для сражения одну из миссий или просто полетать, выбрав тренировку – «simulator training».



Кнопки

A – пулемет;
B – ракеты;
C – замена оружия.

В «паузе» кнопка **C** выключает или включает речь второго пилота, дающего практически бесполезные подсказки.

Советы

Чтобы начать игру после выбора миссии, укажите на флажок и нажмите **C**.

В игре встречаются три задания:

1) уничтожение наземной или воздушной цели;
2) спасение людей, которые должны успеть залезть в вертолет;
3) доставка груза в определенное место.

Неприятель представлен вертолетами (стреляют ракетами и из пулемета) и танками (используют только ракеты). Учтите, что некоторые вертолеты будут брать вас «на таран».

Следите за уровнями жизни (F) и горючего (D).

Если предусмотрены заправочные пункты, они будут указаны на карте. Ваш маршрут должен быть по возможности безопасным, но не слишком длинным: ограничено топливо. Количество ракет и бомб тоже ограничено, а пули можно тратить без счета.

На цель миссии указывает оранжевая стрелка. О близости цели можно судить по индикатору, периодически появляющемуся на центральной панели управления.

Секрет

Чтобы пройти некоторые этапы с минимальными повреждениями, в самом начале нажмите поворот в какую-нибудь сторону и удерживайте эту кнопку все время.

Пароль второго этапа

19542366

Gunstar Heroes

Hudson Soft, 1993

«Бегалка-стрелялка» с бесконечными «продолжениями». Вам предстоит управлять двумя близнецами Ганстарами: Красным и Синим. Прибывший на их планету робот, управляемый полковником Риалом, пытается найти четыре камня, крайне необходимые для создания полноценных киборгов. А вы, естественно, должны сберечь камни для родной планеты.

Предусмотрены четыре уровня сложности. Можно играть вдвоем.

Кнопки

A – выбрать оружие;
B – выстрелить;
C – прыгнуть;
B + C – подготовить бойца к отражению атаки;
↓ + B – взять предмет;
B + ←/→ – бросить противника;
↑ + C, C – схватиться за уступ, забраться на него;
C, C – нокаутирующий удар / удар в прыжке;
↙ + B или **↘ + C** – «затяжная атака»;
удерживая **↓: C, C** – удар с полулета.

Прохождение

Комбинируя парами энергию, молнию, распылитель и огонь, вы получаете новые виды оружия.

Непрерывно стреляя в солдат и в дом, идите направо. Когда на экране появится робот-оруженосец, стреляйте в него и берите оружие.

Уничтожив красного робота, заберите сердце с энергозапасом в 15 единиц.

Атакуя плюющийся спорами стебель, уклоняйтесь от спор и расстреливайте гусениц.

Когда гигант, состоящий из блоков, приближается к вам, прыгайте со стены через него, а затем бегите к другому краю экрана. Потом, при обвале земли, держитесь левой стороны, чтобы не упасть за пределы экрана.

Попробуйте обстреливать «босса» первого этапа, Роудера, стоя прямо на нем.

Когда «босс» ***второго этапа*** в обличье солдата атакует вас, оставайтесь в правом верхнем углу экрана. Если солдат подпрыгнет, подождите, когда он бросит бумеранги или протянет руку и выстрелит, а потом прыгните в правый нижний угол. Когда руки «босса» вернутся в первоначальное положение, возвратитесь наверх.

При атаке тигра оставайтесь на самом верху экрана. В битве с «боссом»-орлом, когда тот начинает двигаться вверх, прыгните к его голове и ждите момента, чтобы проскочить мимо перьев.

Когда робот с хвостом стреляет из лазерной пушки, передвигайтесь в левый нижний угол.

Всегда оставайтесь в углу экрана, противоположном (по диагонали) колесу с шипами. Прежде чем перелететь в другой угол, этот «еж» начинает быстро вращаться.

Как только бластер начнет палить, перепрыгните в другой угол (но не раньше). Стреляйте в бластер, когда он перезаряжается.

Уничтожив на ***третьем этапе*** летающего солдата в желтых доспехах, вы получите запас энергии. Потом идите направо – и найдете пять отсеков с запасами сил. Атакуя первого «босса», стреляйте по его верхушке, забравшись с последнего отсека на кабель в верхней части экрана.

В странной крепости ***четвертого этапа*** есть 18 квадратов. В первом квадрате ждите, пока змея не сделает рывок; потом убегайте. В квадратах №№ 2, 10 и 16 ищите по четыре полезных предмета. Маленького солдата квадрата № 5 перепрыгните, когда он приблизится, и издалека стреляйте в него. В левой коробке квадрата № 7 есть запас энергии; постреляйте в нее. Уязвимое место неприятеля квадрата № 12 – «база» в середине экрана и внизу. Лучшее телодвижение в квадрате № 13 – это удары в прыжке. В квадрате № 18 от лазерных лучей и от потока шаров прячьтесь в углу экрана, а от гранат – в середине.

На ***пятом этапе*** генерал Ред будет стрелять в вас навязчивым огненным шаром. Перепрыгните через шар в последний момент. Между перекрестными лучами проходите, когда они разойдутся. Чтобы увернуться от удара, наносимого генералом ногой в прыжке, перепрыгните его, когда он подойдет.

Находясь на космическом корабле (***шестой этап***), нажимайте **C**, чтобы быстро водить корабль по экрану, и **B** – чтобы стрелять. Чем дольше вы продержитесь, не уничтожая первого «босса» этапа (Таймерона), тем больше очков заработаете.

Перепрыгивайте молот, когда он устремляется к вам. А когда молот перестанет вращаться – самое время выстрелить в него.

Держитесь подальше от скопления вертящихся голубых шаров. Тогда вы сможете уклоняться от атак со стороны плазменных облаков.

Не приближайтесь к «боссу», который машет рукой и бросает плазменный шар. Оставайтесь у левого края экрана.

Идите направо, когда розовый омар, «босс» ***седьмого этапа***, начнет извергать пузыри, потом – налево, чтобы избежать столкновения, потом опять направо. Стреляйте, пока он не выпустил новую порцию пузырей.

Оставайтесь на верхнем уступе, пока Оранж находится внизу. Когда он станет приближаться, продолжайте стрелять, а потом перепрыгните через лазерный луч и бегите к другому краю экрана. Стреляйте и бегайте по экрану, обходя его против часовой стрелки.

Коды для «Pro Action Replay»

FFA*x*250065 – бесконечная энергия для первого (*x*=4) или второго (*x*=6) игрока:
FFA*x*6F00*yy* – первое оружие для первого (*x*=4) или второго (*x*=6) игрока (*yy*=04 – энергия, *yy*=08 – молния, *yy*=0C – распылитель, *yy*=10 – огонь);
FFA*x*7100*yy* – аналогично – второе оружие.

Gynoug

Коды

Чтобы сыграть в упрощенном режиме, перейдите в опциях к пункту «Game level» и нажмите **A**, **B**, **C**, **START**.
Если хотите перейти на определенный этап игры, на экране опций переместите курсор к меню управления и примерно на десять секунд нажмите **A + B + C**.
При появлении сообщения «Game over» нажмите **← + A + C**, **START** – и набранные очки «сохранятся».

Haunting Starring Polterguy

Electronic Arts



Месть, кошмарная месть – эти слова, кажется, пятнами проступают на старинных стенах особняка. Вашими стараниями поместье семейства Сардини превратилось в дом с привидениями и кровавыми ужасами.

Жанр игры – совершенно уникальный. Ничего подобного просто не существует. Возможна игра вдвоем.

Кнопки

A – прыгнуть на предмет, который начал мерцать;
B – вращаться и бить ногой;
C – вызвать заклинание.

Прохождение

Чтобы реже ходить в темницу, где можно погибнуть, поддерживайте высокий уровень своей эктоплазмы. Она тратится на расстановку ловушек, но может быть увеличена за счет члена семейства Сардини, когда он в страхе убежит из комнаты. Если между двумя походами в темницу набрать 5 тысяч очков, то ваша энергия будет полностью восстановлена.

Заклинание эктоплазмы рекомендуется применять не раньше третьего дома.

В самом начале четвертого дома возьмите каплю эктоплазмы в форме звезды.

Финальный «босс» отмечен на карте парой глаз. Швыряйте в собаку, превратившуюся в большое пятно, бомбы, выбрав нужное направление и нажимая на **А**. Обратите внимание на линии на полу. Надо успеть семь раз попасть в «босса», прежде чем он изменит свой облик.

Когда пауков станет восемь, важно успеть уничтожить их всех до того, как кончится эктоплазма. Иначе после возвращения из темницы вас опять будет поджидать бравая восьмерка.

Переходы из дома в дом

В столовой первого дома зайдите столовой в старинные часы, нажав A. Внутри часов нажмите B, C, C, B и опять A, чтобы выйти. Вы очутитесь во втором доме с 15 тысячами очков.

Секретный телепортатор второго дома находится в «джакузи». В уборной нажмите C, C, C, B – и с 15 тысячами очков вы будете перенесены в третий дом.

В третьем доме вас должен заинтересовать мусорный бак в гараже. Нажмите B, C, B, B и выйдите из гаража. Теперь вы в последнем доме и у вас 45 тысяч очков.

Hit the Ice

Хоккейный чемпионат «Ледовый хит». Впрочем, название можно перевести и по-другому: «Ударь по льду». Ведь хит – это всегда удар. Но всякий ли удар – хит? Прославят ли вас ваши удары клюшкой? Будут ли они по-настоящему «хитовыми»?

Пароли «Sky Blues»

2 (синие)	–	1QQ3
3 (розовые)	–	2A13
4 (желтые)	–	2R13
5 (фиолетовые)	–	3AH3
6 (зеленые)	–	3RQ3
7 (серые)	–	4B13

Секрет

Уведите за ворота своего игрока и дождитесь, чтобы ваш товарищ по команде, управляемый компьютером, встал с другой стороны ворот. Теперь нажмите B и несколько раз A. Ваш напарник выполнит суперудар.

Humans

Пароли последних этапов головоломки

63	BSHJMJTMFCFS	73	TQVCXVNFFZZN
65	NCHQVFQXFQZH	74	QLMVQJNJMZLQ
67	QTSDFMBYTMJJ	75	VKPKLSLLYTFC
68	CLYBHVQNGBYN	76	DWJPYHKDGPYT
69	ZWXGZQRGLPPN	77	RKLDKFSJBSJZ
70	VWPKNRSXXYTR	78	TYZNGBCBWPJV
71	NCHMNXGHZGLS	79	BCDDSNZQZYPC
72	TWJZBHKTMHCP	80	XPMNWJKFNQZC

IMMORTAL (THE)

Electronic Arts, 1991

«Бессмертный» – это приключения для одного игрока. Вы блуждаете в населенных гоблинами и драконами темницах, полных тайников и сокровищ.

Кругом – магия, скелеты, огненные сполохи...

Прохождение

Есть короткий путь с третьего этапа на четвертый. Найдите красный драгоценный камень и отнесите его в комнату с пиками. Когда пламя внутри круга станет фиолетовым, зайдите внутрь и примените этот камень. Вас телепортируют. Чтобы пройти к выходу, спускайтесь по лестнице.

Финальная битва

Возьмите из сундука все предметы, спуститесь по лестнице и провалитесь в яму. В пещере используйте амулет. Чтобы не сгореть, примените «Blink Scroll». Дракон дохнет огнем шесть раз. На седьмой раз выждите, чтобы дракон дунул дважды, и идите направо, пока действует заклинание, защищающее от огня.

Мордимер трижды применит молнию. Используйте заклинание, затем, немедленно, – звуковую защиту.

Приготовьтесь еще к двум молниям. Используйте заклинание статуи, чтобы защититься от скелета. Далее немедленно воспользуйтесь «магнитными руками».

Пароли этапов игры

2 – 757FC0006570 (CDDFF10006F70, AA9E510006F70)
3 – 6E1EC21000E10 (F47EF21000E10)
4 – 465FA31001EB0 (8FDFE31001EB0, B5FFF31001EB0)
5 – D4BFD41000EB0 (94BFB43000EB0, B57F943000EB0)
6 – BCFEF51010A41 (C65FF53010B41, 563FF53010AC1)
7 – 6B10F61010AC1 (C250F63010AC1)
8 – E590D710178C1 (E011F730178C1)

Код непобедимости

Когда появится название этапа, держите **START**. Потом удерживайте **A** до тех пор, пока не начнется игра. В начале игры отпустите кнопки – и станете непобедимым.

Коды для «Pro Action Replay»

0081E8197C + 0081EA00FF – «вечная жизнь»;
0113F46006 – быстрое умерщвление гоблина;
0099304E75 – избавление от ловушек в полу, червей, стрел и т. п.;
FF109A0002 – неограниченные «продолжения»;
FF0B720003 – бесчисленные огненные шары;
FF10A8000C – постоянный уровень энергии в поединках.

INCREDIBLE HULK (THE)

Поединки для одного игрока.

Движения

Шаровой бросок выполняйте, схватив противника, «пробежав» на контроллере полный круг и нажав **A**.

Нажмите **A** еще раз, чтобы швырнуть вашего врага.

Схватив противника и нажав **A**, вы заключите его в медвежьи объятия. А если нажать **A + B**, то противник окажется забитым в землю как свая.



Чтобы ударить противника плечом, нажмите:

⇨, ⇨, **C**, ⇨.

Встряску обеспечит удерживание ⬇, когда вы находитесь в воздухе.

Выбор этапа игры

Чтобы выбрать начальный этап, попробуйте следующий трюк: в режиме «паузы» нажмите ⬆, ➔, ⬇, ⬅ и затем, выйдя из «паузы», потеряйте все «жизни». Должен появиться экран для выбора этапа.

Kid Chameleon

SEGA, 1992

Огромный мистический «action» для одного игрока. В какой-то мере это лабиринт: разбивая головой кирпичи, Кид Хамелеон натыкается на монстров и, само собой, приканчивает их...

И так всю игру. Но это не надоедает. Кид потому и прозван Хамелеоном, что постоянно претерпевает самые невероятные превращения. Вот он просто муха, а вот – облачен в сверкающий костюм из стекла и вооружен лазером. Сейчас он рыцарь, через мгновение – носорог, а минутой раньше давил кирпичи танком.

Кнопки

A	–	скорость;
B	–	прыжок;
C	–	удар;
A + START	–	магия.

Прохождение. Секреты

Двадцать кристаллов дадут вам защитное кольцо, а пятьдесят – магическую змею, с помощью которой можно убивать врагов.

Заберитесь на первый блок в начале второго этапа и подпрыгните. Вы должны разрушить полстены. Пройдя через нее, вы сократите себе путь.

Чтобы получить сразу миллион очков и серьезно упростить игру, вы должны пройти первые три этапа игры, не применяя ударов и не пользуясь призовыми подэтапами.

На четвертом этапе пройдите на берег и получите шлем Skycutter (у вас должно быть по крайней мере 99 алмазов). Затем разрушьте Р-блок с «жизнью» над исчезающей платформой и еще три таких блока. Сломав все четыре блока, ваш герой начнет светиться, и прохождение станет для него намного проще.

Если же вы хотите поскорей прибыть на финальный поединок, то в конце леса у голубого озера (Blue Lake Woods – II) не прикасайтесь к флажку. Заберитесь на самый последний призовой блок и, удерживая кнопки прыжка и спецоружия, нажмите ↘.

Приз в 5000 очков можно получить, если пройти весь этап, не подбирая ни одного предмета.

Коды для «Pro Action Replay»

FFFC4500*xx*	–	переход на этап № *xx*;
FFFC430063	–	максимальное количество алмазов.

Land Stalker

SEGA

Игра «Land Stalker» понравится любителям загадок. Чтобы пройти «Сталкерские Земли», вам не один раз придется возвращаться, пробовать так и этак и начинать всё сначала. Понадобятся: 1) кирка, 2) умение слушать.

Секреты

Чтобы открыть каменную дверь на болотах (Swamp Shrine), нужно взять идола со стола одного из строений Gumi.

Идите по дороге от Gumi к Ryuma до развилки, позволяющей свернуть на север. Идите на север, пока не упретесь в дом. Зайдите и поговорите с рыцарем. Он вручит вам «огненный меч» (Flame Sword).

Дерево Tibor на перекрестке дорог, связывающих Gumi, Ryuma и Mercator, откроет вам путь к Nigel.

Казино расположено сразу за замком. Чтобы попасть туда, возьмите в замке у Артура билет.

В Mercator посетите предсказательницу Yards, поговорите с подслушивавшим мальчуганом. В восточной части замка вам непременно нужно повстречать девочку (возле статуи, изображающей льющую воду женщину).

Собаку по кличке Einstein, потерявшуюся в зеленом лабиринте, отведите к хозяину (Cutter). Затем отыщите центр зеленого лабиринта и «солнечный камень» (Sunstone).

В комнате с пузырями уничтожайте их в таком порядке: сначала белый, потом красный и, наконец, желтый. А в комнате с четырьмя скелетами нужно уничтожить только один скелет – тот, что темнее.

Если вам не удается прыгнуть в нужное место, попробуйте, находясь в воздухе, поменять направление прыжка.

Last Battle (the)

Sega, 1989

RPG для одного игрока.

Выбор этапа игры, дополнительное «продолжение»

Когда игра закончится, удерживайте **A + B + C** и четырежды нажмите **START**. Важно пройти первый этап и «умереть» по крайней мере на втором. Иначе код не сработает.

Lawnmower Man (the)

Curve Interactive / Time Warner Interactive, 1994

Стрелялка-приключение.

На скромном и туповатом газонокосильщике Джобе доктор Анджело испытывал невиданные препараты. И Джоб превратился в очень умного, но и очень агрессивного сверхчеловека.

Анджело поздно понял, что сотворил. Он попытался уничтожить лабораторию, но Джоб проник внутрь компьютера и спасся.

В образе Анджело вы также проникаете в виртуальный мир, чтобы спасти планету от сверхчеловека.

Вам предстоят фантастические полеты в киберпространстве среди неоновых огней, ярких стен, свинцово поблескивающих преград... – всё то, что прославило фильм «Газонокосильщик». Попеременно посещая реальный и виртуальный миры, вы сумеете навести порядок.

Прохождение

На каждом бродилочном этапе есть «терминал». Если вы угадаете на нем пять логических последовательностей, то получите призы, в том числе целую «жизнь».

1. В промышленной зоне вы движетесь с постоянной скоростью. Постарайтесь точнее «вписаться» в дверные проемы.

Разбив столб, вы получите диски с необходимой информацией.

В действительной жизни:

A	–	стрельба;
B	–	прыжок;
C (долго)	–	выстрел с накоплением энергии.

Стреляйте по шестиугольнику выхода. Он изменит цвет и позволит пройти (↑) в «виртуальный Атлантис».

2. Теперь в виртуальной реальности надо лететь с изменением высоты (↑ и ↓).

Одна бочка – с бомбой, а три бочки стоящие вместе, – с полезными дисками. Еще одна бочка содержит оружие.

3. В военной виртуальной зоне поднимитесь повыше и, перемещаясь направо-налево, обойдите препятствия. Старайтесь уничтожить побольше существ. Вы не сможете стрелять после того, как вас ранят пять раз.

Чтобы попасть в вертолет, нажмите A. Взлететь – ↑. Вертолет нужно посадить очень аккуратно, чтобы не разбить.

4. В следующей секции виртуальной реальности придерживайтесь границ туннеля. Не натыкайтесь на колонны. Чтобы открыть стену, стреляйте в красную пометку. Уничтожайте красных существ.

В действительной жизни вращающиеся зеленые шестиугольники – это установки телепортации (нажимайте ↑).

Коды

Приостановите игру на любом платформенном этапе, нажмите ↑, →, A, B, A, ↓, ←, A, ↓ и отмените «паузу». Теперь, чтобы воспользоваться кодом, опять вызовите «паузу» и нажмите:

B – чтобы пропустить этап;
C – чтобы попасть в отладочное меню.

LEMMINGS – II

Psygnosis, 1994

Серьезная головоломка-тактика для одного игрока. Вы управляете бесчисленными полчищами грызунов – леммингов. Нет, им никто не грозит войной, но довести всех до выхода совсем не просто: вдруг начнут с обрыва падать, или, еще лучше, головами об стену ударяться... Необходимо точное планирование действий. В строгой последовательности и с учетом времени.

Управление

Наведя курсор на интересующего вас лемминга, вы можете дать ему поручение, использовав меню в нижней части экрана. Лемминги-профессионалы могут: при помоши парашюта спускаться с высоты (***Floater***), преграждать дорогу идущим следом (***Blocker***), строить стены и мостики (***Builder***), пробивать стены (***Basher***), копать землю вперед и вниз по диагонали (***Miner***) или вертикально вниз (***Digger***), карабкаться по стенам (***Climber***) и выполнять взрывные работы (***Exploder***).

Иконка «Fast Forward» позволяет следить за развитием событий в ускоренном темпе.

Лемминги всегда идут только вперед. Натолкнувшись на непреодолимое препятствие, они поворачивают в противоположную сторону. Таким образом, их можно заставить блуждать меж двумя стенами.

Не пренебрегайте способностью леммингов выполнять несколько последовательных команд. Количество команд ограничено. Не тратьте их впустую.

Чтобы освободить блокера, не применяя оружия, используйте майнера: пусть сделает подкоп.

Если лемминги упали в яму, пусть билдеры выстроят лестницу «зигзагом». Чтобы удлинить лесенку, следует дать повторную команду при третьем ударе молотка. Если предыдущий пролет был наклонен вправо и уже уперся в стену, то следующий надо начинать строить влево от верхней ступеньки, и наоборот.

Вы можете остановить леммингов и без блокеров, выкопав большую яму. Для этого используйте диггера, а затем превратите его в билдера: пригодится, когда позже вы захотите освободить леммингов из ямы.

Труднее, но иногда удается остановить леммингов, задержав их с помощью билдеров, выстроивших длинную четырехпролетную лестницу.

Если лемминги направляются к скале, на которой еще не выстроен мост, их можно спасти, превратив всех в билдеров. Превращение желательно производить на некотором расстоянии от первого билдера-мостостроителя.

Чтобы без блокеров отделить одного или двух леммингов от группы за стеной, постройте лестницу, по которой вскарабкаются все лемминги. Затем превратите одного-двух леммингов (уже находящихся над землей) в диггеров – и они попадают вниз.

Если блокер держит леммингов, а вы хотите, чтобы один лемминг прошел мимо, то постройте мост над головой блокера. Как только один лемминг упадет вне досягаемости блокера, сделайте билдера диггером. Это остановит остальных леммингов.

Чтобы изменить направление лестницы в воздухе, сначала поместите блокера на месте намеченного поворота лестницы. Как только приблизится очередной лемминг, превратите его в билдера. Когда лестница ударит блокера, билдер упадет и поддержит конструкцию.

Если вы хотите, чтобы лемминг рыл в противоположном направлении, немедленно превратите его в диггера, а когда он приблизится к нужному месту, превратите его в билдера. Он попытается выбраться из ямы, одолеет несколько ступенек и упадет. Теперь можно заставить его копать в противоположном направлении.

Пароли этапов игры

Beach

1 – INBGPLAGAHIFMAGCHBNIHM
2 – IHBGBLJFAHIFMAGCHBNIHM
3 – LABGBLJFMOIFMAGCHBNIHM
4 – MMBGBLJFMOGJMAGCHBNIHM
5 – KEBGBLJFMOGLFGCHBNIHM
6 – OLBGBLJFMOGJFFLHBNIHM
7 – GPBGBLJFMOGJLFFLONNIHM
8 – KLBGBLJFMOGJLFFLONBHHM
9 – PABGBLJFMOGJLFFLONBHJL



Egyptian

1 – GANPAMAHAEECEBLAGADEMB
2 – EANPPBAHAEECEBLAGADEMB
3 – EONPPBAHAEECEBLAGADEMB
4 – MGNPPBPJHNECEBLAGADEMB
5 – JINPPBPJNPOEBLAGADEMB
6 – MHNPPBPJHNPOJPLAGADEMB
7 – MINPPBPJHNPOJPNPGADEMB
8 – IINPPBPJHNPOJPNPPHDEMB
9 – NONPPBPJHNPOJPNPPHPPBM
10 – HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

Circus

1 – MLJNALIHMEOGLBPIIMEOCL
2 – BMJNNCIHMEOCLBPIIMEOCL
3 – EPJNNCGLMEOCLBPIIMEOCL
4 – BGJNNCGLLGOCLBPIIMEOCL
5 – FMJNNCGLLGNLLBPIIMEOCL
6 – BBJNNCGLLGNLCOPIIMEOCL

7 – MBJNNCGLLGNLCOAHIMEOCL
8 – EMJNNCGLLGNLCOAHKLEOCL
9 – NCJNNCGLLGNLCODHKLNNCL
10 – MLJNNCGLLGNLCODHKLNNPC

Polar



1 – PBDPGBMAGIDIBOBAIIIEGC
2 – MFAPLPMAGIDIBOBAIIIEGC
3 – AHDPLPOPGIDIBOBAIIIEGC
4 – ACDPLPOPPPAIBOBAIIIEGC
5 – POAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
6 – HOAPLPOPPPAAACBAIIIEGC
7 – LHDPLPOPPPAAACACIIIEGC

Lethal Enforcers – II: Gun Fighters

Konami

Полицейская стрелялка. Вы наводите порядок в небольшом, но очень беспокойном городке, населенном горячими ковбоями, мстительными индейцами, дерзкими грабителями. С таким народом, сами понимаете, чуть что – пальба да звон разбитых витрин.

Управление

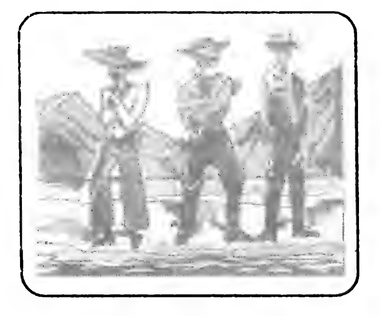
Чтобы стрелять, нажимайте **A**. Чтобы перезарядить оружие, используйте **C**.

Прохождение

Стреляйте не только в нарушителей покоя, но и в рекламные вывески, в горшки и другие предметы: повсюду спрятано оружие.

Набрав тысячу очков, вы заработаете первую звезду. Последующие звезды вы получаете по одной за каждые две тысячи очков.

Если вы наберете менее 60 % очков, так и останетесь дружинником (Posse). Зато выше 60 % – вы уже помощник шерифа (Deputy), а выше 70 % – сам шериф (Sheriff). При эффективности в 80...89 % вы становитесь почти маршалом (Deputy Marshall). Предел мечтаний – звание настоящего американского маршала (US Marshall) – достигается теми, кто наберет 90 % или больше.



Секреты

На первой стадии «*Ограбления банка*» постреляйте в банковскую вывеску (получите винтовку – «Rifle»). На третьей стадии под вывеской «Wells Fargo» спрятано снаряжение. С пола возьмите пушку «Cannon». Убив врага на стадии 1-4, вы получите «Gatlin Gun». Финального негодяя расстреливайте из «Cannon».

На втором этапе («*Stage Holdup*») расстреливайте бочки, которые «босс» бросает из вагона. На призовом подэтапе стреляйте и в бутылки на полке, и в перемещающиеся цели.

На первой стадии «*Откровенного разговора в салуне*» позади неприятеля, появляющегося из нижнего угла справа, добудьте дробовик – «Shotgun». На стадии 3-4 можно найти винтовку «Rifle». На стадии 3-5, уложив парня позади шевелящейся двери, вы заработаете «Gatling Gun». Постреляйте над пианино (стадия 3-6) – и получите еще один «Gatling Gun». На седьмой стадии стреляйте в вывеску салуна.

Во время «*Ограбления поезда*» (четвертый этап) под первой надписью «Southern Pacific» можно найти «Double Rig», а под второй – «50 Caliber Sharp». На телеге перед коровой и у человека в сомбреро возьмите «Gatling Gun». Чтобы справиться с бородатым «боссом», стреляйте и в него, и в динамит, которым он бросает в вас. На призовом подэтапе старайтесь попасть во все летящие в вас бутылки.

На стадии 5-2 (этап «*Hide Out*»), поразив стреляющую в вас из нижнего левого угла женщину, вы получите «Double Rig». Попав в женщину, выходящую из сарая, можно получить «50 Caliber Sharp». На стадии 5-3 «Gatlin Gun» извлеките, стреляя в правый нижний угол, а «Cannon» – в нижний левый угол. Стреляйте в широкую стену сарая (стадия 5-4): там скрыты «Rifle» и «50 Caliber Sharp». У левого входа в пещеру на стадии 5-5 есть «Rifle».

Выбор этапа игры

На заставке примените код: **↑**, **↑**, **↓**, **↓**, **←**, **→**, **←**, **→**, **A**, **B**, **C**.

Light Crusader

Treasure

Многопредметная и многоэтажная RPG для начинающих: есть где побродить, а сюжет достаточно прост и разговоры почти не влияют на развитие событий.

Рыцарь Дэвид пытается разобраться в таинственных исчезновениях, организуемых гильдией магов. Поиски приводят его в древние катакомбы – подземную столицу колдунов...

Кнопки

A – волшебство;
B – удар или разговор;
C – прыжок. **B** в прыжке – воздушная атака.

Главное меню

inventory – предметы (до 48);
equip – экипировка (до 8 мечей, до 5 кольчуг и рукавиц);
map – карта;
magic – волшебство (при наличии воздуха, огня, земли или воды – приобретенных или отобранных у сраженного неприятеля).

Использование магии

Для использования заклинания пламени требуется огонь (ниже – О), для заклинания урагана – воздух (Вх), землетрясения – земля (З), излечения – вода (Ва). «Комбинированные» заклинания:

огненный вихрь	– О + Вх;	град копий	– Вх+О+З;
метеор	– О + З;	фея-страж	– Вх+О+Ва;
противоядие	– О + Ва;	воскрешение	– Вх+З+Ва;
гром	– Вх + З;	щит	– О+З+Ва;
заморозка	– Вх + Ва;	правосудие	– Вх+О+З+Ва.

Прохождение. Отдельные подсказки

В западном крыле в первой комнате с женскими статуями можно сохранить игру, а в третьей на шкафу стоит горшочек с восполняющим здоровье красным питьем.

В третьей комнате западного крыла (где статуи) установлен телепортатор. В сундуке за деревцами спрятан амулет жизни.

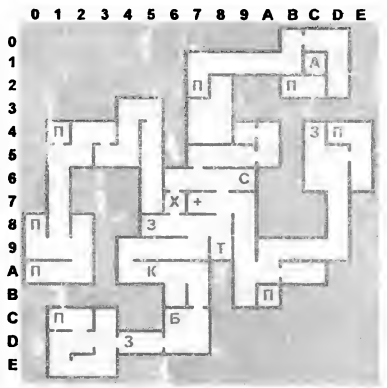
У хозяйки гостиницы накупите магических предметов.

Вообще, почти все предметы в игре полезны. Например, ковшиком из кухни можно черпать воду, которая помогает от укусов летучих мышей.

На кладбище, подвинув третье слева надгробие в третьем ряду снизу, вы откроете подземный ход. Схема первого этажа приведена справа. На ней:

Т – телепортатор;
З – здоровье;
М – магазин;
А – амулет жизни;
Б – монстр-«босс»;
П – полезный предмет;
С – пункт «сохранения»;
+ – вход;
х – выход.

Освободите путника, привязанного к столбу в клетке 88 (см. 8-ю вертикаль и 8-ю горизонталь на схеме). Ключ отопрет дверь, ведущую в комнату 77, где надо сдвинуть каменный кубик на плиту, поднимающую решетку. Ударьте по рычагу в № 68, вернитесь в № 64 и пройдите в дверь, бывшую ранее запертой. Если зажечь четыре светильника по углам комнаты № 72, откроется секретный ход. Уязвимое место «босса» из № 63 – глаз. Поскакав на платформах в № 53, вы получите снадобье и второй ключ, который отопрет серую дверь в зале со слизняками. На развилке № 2В наведайтесь в северный ход, переключите рычаг в № 3А, освободите пленницу в № 1В и заходите в коридор. Получив рапиру, экипируйте ею рыцаря, нажав С в пункте «equip».



Потушив светильники в № 22 и взяв снадобье в тайнике № 33, прыгайте с платформы в центре № 11, чтобы атаковать дракона.

«Сохранив» игру, идите с талисманом в № 36 (комната с четырьмя упырями).

Из сундука в № 14 достаньте рукавицы.

За дверью в № 0А находится желтый шар. Чтобы пройти, статуи с солнцем и звездой оставьте на месте, а статуи с луной и землей передвиньте на диагональ между солнцем и звездой.

Забрав в № 08 музыкальную шкатулку, ударьте мечом по часам в № А4. Лазер из № 71 передвиньте на камень, затем на подъемник и далее к двери в комнату 72.

В комнате № В2 бейте по железкам в следующем порядке: нижняя, левая, правая, верхняя, левая, правая, нижняя.

На пути к синему шару (в № D4) направьте луч из кристалла в № 9А на статую у входа. Для прохождения комнаты № С9 заманите одного-двух гоблинов на плиту подъемника, встаньте в дальний угол помещения, а когда загорится свет – бегите.

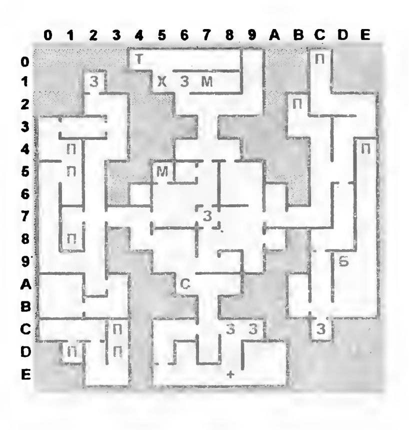
Сундук в № С5 сбросьте, управляя летающей плитой при помощи четырех фонарей. На компасе из № D4 выбирайте стороны света в таком порядке: N, E, W, S.

Собрав фрагменты рукописи (СА, С4, Е5, 72), обходите плиты в № 1С в соответствии с заклинанием: R, Y, G, B...

На западе подземелья № 58 простучите мигающие колонны в нужной последовательности четыре раза.

Чтобы найти меч-молнию и красное снадобье, в № 3А запихните шар под загруженный бочкой подъемник. Ветром в № 0А управляют четыре фонаря.

В № В2 за ящиками спрятаны мощные рукавицы. Уничтожив паука из № D9, вы сможете в № Е4 получить вентиль, которым вы отомкнете кран в стене С4. В алькове С0 лежит третий ключ (ключ от двери в № 17).



Пароль для входа на четвертый этаж (GARRIOTT) нужно набрать на плитах в № 50. В клетке 82 возьмите гребень, а в № А7 не пропустите амулет. В № 76 надо наступить на все клетки, кроме угловых и центральной.

Уничтожив скорпиона из № 44, вы получите четвертый ключ (к двери в № 59).



В № 39 не обращайте внимания на фигуру в латах. По-настоящему опасен невидимка, которого выдает тень.

Чтобы получить кристальный меч, придется разделаться с Кархоронадом. А потом отправляйтесь на шестой этаж, на битву с Рагно. В № 48 возьмите священный меч. В № С4 есть сундук с серебряным ключом, который открывает дверь в № В0.

Разбив шары в лапах красно-серого чудища, прыгайте ему на брюхо и наносите удары по лбу противника.

Lion King – II

Вместе со львенком Симбой вы погружаетесь в опасный (для Симбы) и увлекательный (для вас) мир приключений. На этот раз судьба занесла претендента на звание Короля-Льва в Китай...

Прохождение

Взяв звездочку, Симба превращается в большого льва.

Набрав сто «лапок», вы получите одну жизнь (картинка с мордой льва).

Кувшинчики с эликсиром прибавляют запас «жизни» (мясо на кости), а найденная кость удлиняет кость на картинке (запас «жизни» может быть больше).

Если вы зажгли факел, то в случае гибели игру можно

Кнопки

В – бить лапой;
↑ + В – царапаться;
С – прыгать;
↑ – мяукать.



будет проходить не с начала, а с того места, где был факел.

На втором этапе по стене ползают змеи и ящерицы, стреляющие в львенка огненными стрелами. Будьте осторожны.

Чтобы забраться на стену встаньте в черном проеме и нажмите ↑.

Горшки на третьем этапе подбрасывают вас вверх.

Двери на четвертом этапе станут доступны вам только после того, как все недруги на этаже будут перебиты.

Lotus Turbo Challenge

Electronic Arts

Автогонки для одного или двух игроков, очень точно воспроизводящие ощущение скорости.

Пароли

1, Night	–	SLEEPERS			
2, Fog	–	HERBERT	5, Interstate	–	STANDISH
3, Snow	–	BUSINESS	6, Marsh	–	MALLOW
4, Desert	–	APPLEPIE	7, Storm	–	TEA CUP

Используйте пароль SLUGPAGE, чтобы получить неограниченное количество «турбо» на скоростном автомобиле Lotus (до 176 миль в час), и пароль MANSELL, чтобы пройти всю игру без остановок (не участвуя в квалификации).

Коды для «Pro Action Replay»

FF41A5000X – начать с этапа x = 0...7;
FF7CB50063 – неограниченное время для первого игрока;
FFD7F0063 – неограниченное время для второго игрока.

Lotus – II: the Ultimate Challenge

Electronic Arts

Гонки. Вам предстоит пройти сверхзвуковые зоны и много стрелять. Разнообразны климатические и погодные условия.

Пароль

Используйте в качестве имени первого игрока «POD PLEASE». Потом нажмите **B** и начните гонку.

Marvel Land

Ориентированная на действие RPG для одного игрока.

Много «жизней»

На этапе 2-7 идите в проход с шипами. Около четверки падающих платформ (рядом голова медузы) взломайте сундуки. Вы получите оружие и способность летать.

Затем пройдите вниз и влево – к подвижным блокам. Мимо них пройдите в дверь и подождите, чтобы у вас закончилась способность летать. Применяя небольшие прыжки, откройте два сундука (там дополнительная «жизнь»). Возьмите другие вещи в этой комнате и выходите. Идите вниз. Справа от стрелы будет еще один сундук с «жизнью».

Завершите этап и умышленно проиграйте. Вас вернут на начало этапа, но с потерей лишь одной «жизни». Все предметы – опять на своих местах, собирайте на здоровье.

Повторяя прохождение этого этапа, вы всякий раз будете зарабатывать одну «жизнь».

Пароли этапов игры

1-2	–	XIGN	2-4	–	XTLG			
1-3	–	NSOG	2-5	–	ALWN	3-6	–	STER
1-4	–	QOCT	2-6	–	ZTOX	3-7	–	HCHI
1-5	–	USOG	2-7	–	ZWMO	4-1	–	SMOK
1-6	–	XULW	3-1	–	AOWN	4-2	–	RUAO
1-7	–	WIXT	3-2	–	GVKJ	4-3	–	QRUP
2-1	–	PAYX	3-3	–	RBJW	4-4	–	AUNT
2-2	–	ZISY	3-4	–	XYNK	4-5	–	WTTH
2-3	–	AUXY	3-5	–	BTIS	4-6	–	ARDE

Выбор этапа игры

В режиме «Normal mode» применяйте пароль «ARDE», а для игры в режиме «Digest» – пароль «GIL AND KI».

Код для «Pro Action Replay»

FFF7470002 – «вечная жизнь».

Mega-Lo-Mania (Tyrants)

Sensible Software, 1993

Хотите сделаться богом? Если да, вам подойдет эта стратегическая игра.

Прохождение

Чтобы применить бомбовую атаку, подбирайте осколки уничтоженных кораблей.

Много «жизней»

В опциях укажите число «жизней». Отправляйтесь на остров, а потом вернитесь в опции и, нажимая C, уменьшите число «жизней» до нуля. Когда вы вернетесь в игру, количество «жизней» останется прежним, но уже на следующем острове экономить здоровье не придется.

Пароли эпох

Пароли для Скарлет (*SCARLETS TEAM*) набраны курсивом, для Оберона (**OBERONS TEAM**) – жирным шрифтом, для Цезаря (CAESARS TEAM) – с подчеркиванием, а для Мэдкэп (***madcaps team***) – маленькими буквами.

1 – *SIZCSVLOPNL* (+200 «жизней»)

2 – GHADZXFIWME, *YABDQCYIWMZ* (+100), **KDBDCYFIWMB** (+100), SZADBYFIWMY (+100), *NZUCWTIAEHV* (+148), CQNAGGPJFHF (+155), *QNZCKXROPNH* (+200)

3 – ***ecbdrzliwma*** (+100), ESBDOYFYXSK (+100), ***chbdvzlxxsm*** (+100), *ARTCKXKNMND* (+184), EJEDGCMVOHN (+204)

4 – **GNBDVZLXXSJ** (+100), *YLGBUMQZKNL* (+176), ***syzchwldrtq*** (+200), AESAMHPFZHH (+258)

5 – **ESBDOYFYXSP** (+100), *IHUBUGQULTB* (+172), ***qescfxexhui*** (+287), JNWASMMXMUX (+313)

6 – ***dwcchivechc*** (+138), *COCAKLDWEBX* (+160), YLXAULPZUOJ (+363)

7 – ***ihwahkadang*** (+159), *EBWROLJUHNJ* (+159), CQGDQBMRDPB (+408)

8 – JSVADMMBQHY, *QPIAXODAHHM* (+163), JUDAYOGRNVN (+418)

9 – IHWAHKDUHNG, *ZBLDRNIHGTY* (+143), VPSCKZTQZUR (+338)

финал KLFDZFMWMW, *CPFDVMRBYST*, ORFDQCMODMV (+100)

Код для «Pro Action Replay»

FF156F0063 – неограниченное число «жизней».

Встроенная игра

В опциях выберите пункт «Load/Save» и в качестве пароля укажите «JOOLS». Это стрелялка «Sinistar». Кнопка **A** даст импульс, **B** – выстрел, **C** – бомбу.

Micro Machines – II

Codemasters



Вторая «серия» гонок на игрушечных машинках по самым неожиданным (тоже игрушечным) трассам.

Коды

Приостановите игру «паузой» и нажмите:

↑, ↓, **A**, **B**, ←, →, затем держите **C** и отмените «паузу» – ваша машина понесется со скоростью ветра;

←, →, ←, →, ↑, ↓. Удерживая ↓, отмените «паузу» – вы попадете на сложнейшее соревнование;

←, ↓, ↑, ↓, →, ↓. Удерживая **A** + ↓, завершите «паузу» – вы очутитесь на еще более трудном соревновании.

Midnight Resistance

«Action» для одного игрока.

Пропуск этапа игры

При появлении заставки, удерживая **C**, нажмите **START**. Начните игру и сразу «поставьте» ее «на паузу». Теперь, нажимая **A**, вы сможете пропускать этап.

(Super) Monaco Grand Prix (Ayrton Senna's SMGP)

Первая игра «Супергонок на Гран-При в Монако». Эти трассы для «Формулы-1» отличаются неожиданными виражами и поворотами аж под 90 градусов.

Секреты

В режиме «Grand Prix» (Гран-При) доберитесь до трека «Wet Condition». Финишировав в первой тройке, вы увидите на призовом экране, что водитель вместо трофея держит в руках собственную голову.

Если вам нравятся столкновения на трассе, обратите внимание на человека с флагом у финишной черты (если вы финишируете в первой тройке). Наезд на него очень любопытен (но лишает вас призового места).

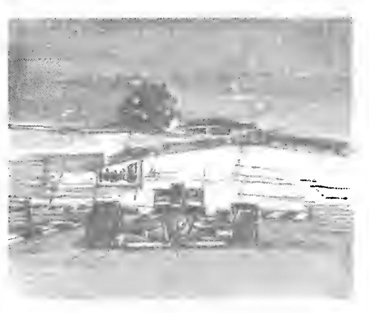
Коды для «Pro Action Replay»

FF91080001 + FF9109008F
– автомобиль, развивающий до 390 км/ч;
FF91080002 + FF91090000
– автомобиль, развивающий до 507 км/ч;
FFE11C0004 – режим неуязвимости.

Пароли заездов

16-й заезд (Monaco)

1QJI 42A3 90S0 0000
000K 0023 4H67 59CA
B8DE FG9H 0010 0001
0000 0000 G300 FA0F



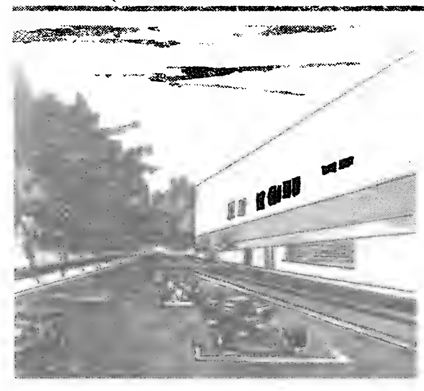
Старт в команде Madonna в «World Championship»

4000 0000 0000 0000
0000 GGD5 3627 B14C
FA89 E000 0000 0001
0000 0000 G300 FA0F

В лучшей команде в «World Championship»

0Q76 21LM F200 0C00
0010 H10F E324 5D76
CA89 EGC1 0000 0002
0000 0000 F200 2CAC

(Super) Monaco Grand Prix – II
(Ayrton Senna's SMGP – II)



Гонки SMGP – II для одного игрока. Вашему вниманию предложены квалификационные заезды, сеансы «разогрева», «свободная конкуренция» на трассе и автодуэли «один на один». Трассы разной сложности проложены в Японии, в Европе и в Америке...

Прохождение

Первый заезд – квалификационный. Затем вы окажетесь среди участников международного чемпионата.

Первое место дает вам 10 очков, второе – 6, третье – 4, четвертое место – 2 и пятое – одно очко.

Автоматическая четырехскоростная коробка передач обеспечит скорость до 256 км/ч, а семискоростная – до 317 км/ч.

Кнопки

B – скорость;
C – опции;
↑/↓ – переключение коробки передач на меньшую или большую скорость.

Пароли

В режиме чемпионата используйте пароль «HANG-ON!» Начните гонки, а потом сойдите с трассы и «сохраните» игру. Вновь запустите приставку, выберите режим тренировки и «Image Training». Удерживайте ↓ + A, пока не появится экран «Transmission». Теперь, когда начнется гонка, вы окажетесь на сверхустойчивом мотоцикле.

Используйте любой из двух паролей окончания игры: «SENNA» или «CHAMPION».

Коды для «Pro Action Replay»

FFFC2A*XXXX* – текущая скорость – *XXXX*;
FFFF5B000*X* – положение игрока *X* = 0...F;
FFFF61000*X* – положение Rival – *X* = 0...F.

Mortal Kombat – II

Midway / Acclaim, 1994

«Мортал Комбаты» уже принесли их творцам полмиллиарда долларов. Игра азвивается, распространяясь на новые латформы. Выходят новые «издания»: МК3, UMK...
Но и старые добрые МК1 – МК2 не забыты.
Воистину, Шао Кан одолел главного «босса» сего мира – Время.
Пусть на пороге XXI век, пусть состоялись Третий и Ultimate (т. е. Последний) Поединки.
Несмотря ни на что, «Смертельная Схватка – II» продолжается...

Типовые удары и обозначения

Смотрите «Ultimate Mortal Kombat – III» в этой книге.

Если вы затрудняетесь с выбором персонажа, предоставьте это компьютеру: укажите наверх и нажмите **START**, когда появится надпись «Choose Your Character».

Спецудары

Kitana

Удар веером снизу способен отнять сразу половину жизненной энергии. Но, чтобы использовать этот прием, нужно заставить противника прыгнуть на веер, а это требует определенной сноровки.

Сам по себе веер летит очень медленно, но использование этого броска в комбинации обязательно приведет к прямому попаданию.

Китана быстро перемещается и хорошо ведет ближний бой.

← + X	– порезы веером;
←, ←, ←, X	– притягивание противника веером;
←, ←, →, →, X + A	– бросок веера.

Mortal Kombat – IV

Описание игры **«Ultimate Mortal Kombat – III»**,
называемой также «MK – IV»,
смотрите в начале книги.

Jax

Джексон ужасен в ближнем бою. Он может делать двойной бросок всякий раз при перебрасывании противника через себя: просто применяйте верхний удар рукой, пока не перебросите противника четыре раза.

С помощью захвата можно «поймать» противника в воздухе и нанести ему значительные повреждения.

Перелом позвоночника лучше использовать в комбинациях.

Удерживайте три секунды **C**	–	землетрясение;
➔, **➔**, **A**	–	удары кулаком с захватом;
A (вплотную) и держите **X**	–	четыре удара о землю;
X (вплотную)	–	удар по голове;
B (в воздухе)	–	перелом хребта.

Mileena

Телепортационный удар Милены позволяет поразить противника в воздухе или после применения им магии. Бросок ножа рекомендуем применять только в комбинациях.

Ключевой элемент наступательных и оборонительных комбинаций Милены – это подкат. Лучше всего использовать его после удара ногой в прыжке.

➔, **➔**, **C**	–	телепортация;
←, **←**, **↓**, **Z**	–	подкат;
держите три секунды **X**	–	бросок ножа.

Baraka

В ближнем бою Барака превосходен. После применения синей молнии Барака оказывается беззащитен; опасайтесь подножки с дальнего расстояния. Использование высокоэффективной «мясорубки» в ближнем бою проблематично, так как, нажимая **←**, **←**, **←**, вы неизбежно удаляетесь от противника.

← + **X**		удар мечом;
←, **←**, **←**, **A**	–	ножницы мечами;
↓, **←**, **X**	–	бросок ножа.

Scorpion

Скорпион средне играет и в нападении, и в защите. Вы можете использовать гарпун против нападений с воздуха. Подтянув противника, наносите ему апперкот.

Бросок в воздухе сложен. Применяйте его не в самой высокой точке своего прыжка, а ближе к земле. В этом случае противнику будет труднее поставить блок.

←, ←, A	–	гарпуны;
↓, ←, X	–	телепортация.

Rayden

Райден отлично играет в наступлении.

Электрошок – очень сложный прием, так как он сковывает в движениях, а кроме того – плохо срабатывает в режиме для одного игрока.

←, ←, →	–	магический полет;
↓, →, A	–	выстрелы электричеством;
↓, ↑	–	телепортация.

Liu Kang

Лю Кан отлично играет в нападении, а в руках геймера-профессионала способен и к качественной обороне. Низкую молнию Кана заблокировать очень трудно. Мгновенный и воздушный удары Кана легко блокируются, но все же полезны в наступательных комбинациях. Удар ногой с разворота можно применять, чтобы поразить противника в момент приземления.

Удерживайте три секунды C	–	велосипедный удар;
→, →, Z	–	полет в воздухе с ударом ногой;
→, →, A	–	огонь внизу;
→, →, X	–	огонь вверху;
↑, →, →, X	–	огонь в воздухе.

Kung Lao

Брошенной шляпой можно управлять, что позволяет поражать пригнувшегося или подпрыгнувшего противника.

Сразу после телепортации Кунг Лао должен выполнить какой-нибудь удар, чтобы не быть атакованным противником.

Хорош удар в воздухе. Нанеся его, отпрыгните назад, выполнив в прыжке новый удар, потом опять отпрыгните и так далее.

←, →, A	–	бросок шляпы (↑ или ↓ – полет шляпы);
↑, ↓ + Z	–	магический удар ногой;
↓, ↑	–	телепортация;
↑ + C	–	вертушка (кручение).

Cage

Джонни Кейдж мастерски сражается в ближнем бою. Используйте низкие удары рукой в сочетании со скользящим ударом или ударом со шпагата – и вы непобедимы. Зеленые молнии желательно пускать с большого расстояния. Высокая зеленая молния позволяет сразить противника в прыжке.

A + B	–	шпагат с ударом между ног;
←, →, C	–	ножевой удар;
→, ←, A	–	выстрелы шариками.

Reptile

У Рептилии отличный удар ногой с разворота, но слаб апперкот. Ядовитый плевок выполняется очень быстро, применяйте его почаще. Шаровую молнию также применяйте в сочетании с плевком.

→, →, X	–	плевки кислотой;
←, ←, X+A	–	бросок шара;
удерживая **B**, нажмите ↑, ↑, ↓ + X, потом **B** отпустите	–	исчезновение до первого удара.

Sub-Zero

Наступательные характеристики у Саб-Зиро незавидны. Терпимо Саб-Зиро сражается в ближнем бою, его шанс – в применении низких ударов рукой. В ближней схватке или в конце наступательной комбинации можно применять подкат.

↓, →, A	–	заморозка;
↓, ←, C	–	ледяная лужа;
← + Z + C	–	подкат.

Shang Tsung

Единственная магия Шанг Цунга – молнии.

Превратившись в другого бойца, Шанг Цунг остается в его образе примерно четверть минуты.

У Цунга отличный удар ногой в прыжке. Его можно применять со значительного расстояния, не теряя в точности.

←, ←, X	–	выстрелы огненными шарами;
←, ←, →, →, X	–	тройная стрельба огненными шарами.

Mutant League Hockey

Electronic Arts, 1994

«Хоккейная лига мутантов» – это спортивный боевик, в который можно играть вчетвером. Здесь можно драться, стрелять, делать всякие пакости...

Управление

Play modes	–	выбор типа игры;
Regular game	–	регулярная игра сезона между любой из двух команд лиги;
Playoffs	–	ряд решающих встреч;
Team Descriptions	–	описание команды;
Period length	–	длина периода (3, 5 или 8 мин.);
Stadium	–	стадион;
Penalties	–	удаления;
Reservs	–	смена игроков (disabled – отключена, компьютер сам производит её; enabled – включена, за этим следите вы);
Death Index	–	регулировка уровня насилия в игре.

Предусмотрены следующие типы игроков:

trolls – могучие, но медлительные гиганты;

robots – проворные, но хрупкие роботы;

skeletons – быстрые и нечувствительные к боли скелеты.

При выбрасывании:

A – удар противника;

B – пас.

Вы контролируете игрока, на которого показывают стрелки.

Когда вы владеете шайбой:

A – применение оружия;

B – пас;

удерживать **B** – ведение;

C – бросок шайбы (медленный, но точный);

удерживать **C** – щелчок по шайбе (быстрый, но не точный).

В защите:

A – применение оружия;

B – замена игрока;

C – ускорение игрока;

удерживать **C** – силовой прием.

Во время борьбы без шайбы:

A – контроль над зоной;

B – выбор другого игрока;

а если вы с шайбой, то **A** или **B** осуществят пас.

В драке:

A – защита;

B – удар.

Игра

Горящие полыньи уменьшают здоровье хоккеистов. Угрозу представляют также мины во льду и шипы на бортике стадиона.

Лед катка, покрытый сетью трещин или содержащий отверстия, может расколоться. Проваливший игрок находится вне игры до следующего периода.

Пароли

Для матчей серии Playoffs:
LIARS vs SLAYERS – PBXTTYPKSQP7B.

Используйте также следующие пароли: J6J2F99GP74KJ, 87TVBNL4QZFQG, JGHB26V2FLXWF

для игр за кубок «Monster Cup»:
TROLS vs BOTS – GVSLBN3J884XG
THINGS vs SLAMMERS – BCV6CMW7DNX8F
LIZARD KINGS vs MUTANT MONSTERS – 3BFL2XLBKRRSL

для товарищеских встреч:
SLAMMERS vs SLAYERS – CNL111111Y
RAZORS vs SLAYERS – 1CK111111H
VULGARS vs DRAGONS – 4CK111111L

NBA Hang Time

1996

Баскетбольный симулятор для двух игроков.



Коды

Числовой код 552 даст вам гиперскорость, код 461 – неограниченные «турбо», а 127 – возможность быстрых пасов.

Все коды вводите на VS-экране.

Удерживая ←, нажмите **B, B** – корт «Outdoor»;
B, A, →, →, A, C, ↑, ↓, A – корт «Barracuda»;
удерживая →, нажмите **A, B, C** – новый мяч.

NBA Live '97

SEGA / Electronic Arts, 1996



Новый баскетбольный имитатор, позволяющий играть вчетвером. В вашем распоряжении все 29 команд NBA, две звездные и четыре «настраиваемые» команды. Вы можете создавать своих игроков, добавляя их к спискам NBA.
В новой версии игры разработаны многочисленные красочные анимации. Помимо демонстрационной, сезонной игр и плэйоффа предусмотрены такие баскетбольные развлечения, как «два на два» и «три на три» на половине корта, соревнования на точность трехочковых бросков и бросков с произвольного расстояния.

Управление

Начиная демонстрационную игру (exibition), выберите:

степень жесткости правил;

режим сложности: starter – новичок, rookie – бывалый игрок, all-star – звездный уровень;

продолжительность четверти (3 или 5 мин.);

введите свои правила (кнопка **C**): уровень фолов в защите (defecsive) и в нападении (charging), выбывание по фолам (foul out), сбрасывание при уходе мяча за зону (out of bounds), учет зоны (backcourt) и пробежек (traveling); выход – **START**;

установите опции: наличие музыки, звукового оформления, криков болельщиков, помощь компьютера, медленный показ забиваний, выделение игрока по позиции или по номеру;

займитесь составом команды: можно продать (trade) игрока, удалить (reset) или уточнить (re-order) данные о нем, создать (create) нового игрока, указав его имя, вид головы, цвет, номер, рост, вес, ведущую руку, позицию на поле (center – цент-

ровой, power forward – нападающий, small forward – малый нападающий, shooting guard – главный игрок, осуществляющий заброс), школу и штат и установить рейтинги по набору очков (scoring), по подбору под щитом (rebound), по контролю за мячом (control), по пасам (defen).

При выборе команд для игры вы видите на экране места, занимаемые командами в списках НБА по этим же четырем показателям.

Прыжок в игре – C, пас – B. В защите используйте A. Когда вы ведете мяч, A позволяет ускорить бег и оторваться от противника.

Переключение с одного игрока на другого осуществляйте кнопкой B.

START приостанавливает игру. В подменю «паузы» вы можете просмотреть отдельные моменты игры, изучить статистику и тактику, изменить стратегию или правила, закрепить за игроками позиции

Начиная игру в сезоне (season), укажите:

каким количеством команд вы будете управлять (от одной до четырех);

выбранные вами команды;

длину сезона (28, 56 или 82 игры);

просмотрите календарь, при необходимости осуществите покупки и продажи игроков.

В плэйоффе (playoff) укажите

формулу (количество игр, которое выведет команду-победителя в следующий круг).

Это демонстрационный режим: вы не играете, а наблюдаете, как происходила бы игра, если бы выбранные вами команды вышли в плэйофф и встречались в заданном порядке. Вы отвечаете на задаваемые вопросы, обходя «дерево» игр.

Приступая к игре «два на два» на половине корта (2 on 2 half court), выберите:

количество очков, до которого будет идти игра;

уровень;

условие отсеивания;

достоинство корзины (1-2 или 2-3 очка);

игроков «двоек» и сами команды (C).

Чтобы продолжить атаку после броска противника, необходимо выводить мяч за трехочковую линию. Когда мяч оказывается в ваших руках, на экран выводится подсказка о нужных действиях.

В игре «три на три» на половине корта (3 on 3 half court)

используется то же управление и применяются те же правила, что и в случае «два на два».

В соревновании по точности трехочковых бросков (3 point contest) указываются:

количество игроков (можно играть с соперником);

уровень игры;

выделяемое время;

достоинство бросков.

Предусмотрены мячи разного цвета. За синий мяч вы получаете больше очков, а за оранжевый – меньше.

Нажатием **A** вы берете мяч. **B** – прыжок, **C** – бросок. Нужно успеть подойти ко всем подставкам с мячами. «Bonus» указывается в статистике, если вам удалось забросить последний синий мяч.

В соревновании по броскам с произвольной дистанции (shoot out contest)

вместо количества игроков требуется указать вид ограничения игры (по времени или по очкам).

Nest Evans

Переход на другой этап

Приостановите игру «паузой» и нажмите ↑, ↓, ←, A, Y, B. Продолжайте игру.

NHL '97

Electronic Arts Sports, 1996

В этом хоккейном имитаторе задействованы настоящие команды канадской Национальной Хоккейной Лиги. Учтены физические данные реальных игроков НХЛ: сила броска, скорость катания, умение вести атаку и другие характеристики. Возможна игра вчетвером.



Главное меню

PLAY MODE	–	выбор режима регулярной игры (regular game) или какого-нибудь из дополнительных режимов (new season – в новом сезоне; playoff – «на вылетание» в плей-оффе, где вы просматриваете «дерево» команд, участвующих в борьбе за кубок Стенли; shootout – соревнования на пробивание булитов; practise – режим для практики);
ROSTERS	–	выбор постоянного состава команд или разрешение купли-продажи игроков;
PERIOD LENGTH	–	продолжительность каждого из трех периодов: 5, 10 или 20 мин.;
GOALIES	–	выбор ручного или автоматического управления вратарями;
PENALTIES	–	наличие удалений и положений «вне игры»;
LINE CHANGES	–	возможность смены «пятерок», в т. ч. автоматическая;
FIGHTING	–	разрешение драк за шайбу;
SCILL LEVEL	–	мастерство игроков (новички, профессионалы, «звезды»).

Выбор команды

Команды ранжированы по пяти показателям с указанием места, занимаемого командой по каждой из характеристик:

even-strength	–	по общей игре;
power-play	–	по игре в большинстве;
penalty killing	–	по количеству удалений;
goal tending	–	по качеству игры вратаря;
overall	–	по игре в нападении.

Играя вдвоем, правильно укажите способ взаимодействия: совместная игра или игра друг против друга.

Стартовое меню

START GAME	–	начать игру;
CHANGE GOALIE	–	сменить голкипера;
EDIT LINES	–	изменить положение игроков;
TEAM ROSTER	–	просмотреть запасных игроков;
ALL TIME RECORDS	–	изучить рекорды;
ABORT GAME	–	прервать игру.

Игра

Во время сбрасывания вы можете использовать только B. Владея шайбой, пасуйте при помощи B, бросок выполнит C, а A удобна при вбросе шайбы в зону: шайба летит через все поле поверху. В игре без шайбы A блокирует летящую шайбу, B производит смену игрока или нежесткую борьбу за шайбу, C – жесткую борьбу за шайбу.

Приостановить игру можно кнопкой START.

Меню «паузы»

Помимо средств, предоставляемых стартовым меню, здесь вы можете:

RESUME GAME	–	**продолжить начатую игру;**
INSTANT REPLAY	–	**просмотреть видеозапись отдельных моментов игры;**
CHANGE GOALIE	–	**заменить вратаря или выпустить шестого полевого игрока;**
EDIT LINE	–	**изменить «линию» (места расположения игроков);**

GAME STATS	–	просмотреть статистику по игре;
PLAYER STATS	–	просмотреть статистику по игрокам;
SCORING SUMMARY	–	уточнить, кем и когда были забиты голы;
PENALTY SUMMARY	–	уточнить, кем и на какой минуте были совершены нарушения.
TEAM ROSTER	–	ознакомиться с расписанием команды;
TIMEOUT	–	взять тайм-аут;
PERIOD STATS	–	просмотреть статистику текущего периода;
ABORT GAME	–	прекратить игру.

Советы по ведению игры

Не проводите атаку одним игроком, старайтесь использовать всю вашу команду.

Важно вовремя спасовать, обманув защитников соперника и, если удастся, вратаря.

Бесполезно бить вратарю «в лоб», метьте в угол ворот.

Периодически меняйте «пятерки».

Секретные команды

Вы можете использовать команду ренегатов («Renegade») или же «фирменную» команду разработчика («EA Sports»). Для этого нажмите на экране установок **A + B + C + START**.

NINJA BOY

Выбор этапа игры

Когда на экране – заставка, нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, A, B, A, B, A + START. Глядя на индикатор в левом верхнем углу, выберите номер мира и этапа, нажимая ↑/↓ . Вы получите также 80 бойцов.

ONSLAUGHT

Пароль «0000000000» позволит вам начать игру с уже завоеванными территориями.

Operation Europe

KOEI Corporations, 1994



Военная стратегия для одного или двух игроков. Исторически достоверный имитатор по мотивам Второй мировой войны. Особое внимание уделяется чисто военным аспектам. Вам предложат шесть сражений: вторжение во Францию или в Северную Африку, танковая битва под Курском, штурм Нормандии, битва за Берлин. Вы познакомитесь с такими историческими личностями, как Роммель и Жуков, Чуйков и де Голль.

Управление

Выбрав сценарий и сторону, за которую вы играете (axis – агрессор, alied – подвергшийся агрессии), подберите себе командный состав. Сначала укажите, за кого будете играть вы сами (AC), потом – ответственного за проведение военных операций (CO), руководителя разведки (CI) и четырех комдивов.

A позволяет изучить карту и получить информацию по каждой ее клетке (повторное нажатие **A**). Если курсор был наведен на одну из частей, вы получите сведения о боевом духе полка, об усталости и запасах продовольствия, горючего и патронов.

Отключение этого режима – **B**. Кнопка **C** вызывает карту меньшего масштаба.

Следите за сообщениями о появлении вражеских войск.

ASK (запросы)

SPLY – на снабжение материалами;
ARMS – на снабжение обновленным оружием;
XMEN – на подкрепление (следует указать полк, в который будет направлено подкрепление).

INFO (информация)

GNRL – об офицерах обеих сторон (LEADERSHIP – способность офицера командовать армией или дивизией, CHARM – убедительность команд офицера,

EXPERIENCE – военный опыт офицера, увеличивающийся каждой победой на единицу, INFANTRY, ARTILLERY, TANK – способности офицера управлять пехотой, артиллерией, танковыми войсками);

UNIT – о полках (STRENGTH – боевая мощь, MORALE – моральный дух солдат, TRAINING – уровень подготовки, DAMAGED – повреждений, FATIGUE – усталости, AP – способность атаковать пехотный батальон, AT – атаковать танки, артиллерию и бронетанковые войска, DF – уровень защищенности от вражеских атак, SP – скоростные данные батальона, GR – уровень огневой мощи, CR – степень подвижности);

ARMS – об оснащении сторон оружием;

VICT – об одержанных победах;

CITY – о городах.

ТАСТ (команды для полков)

Выберите одну из четырех дивизий, потом – часть.

Команды для боевых частей:

MOVE – передвинуть полк в выбранную позицию (при помощи кнопки C);

ATCK – атаковать вражеский полк;

SPLY – осуществить поставку в полк (в городе можно пополнить запасы как за счет снабженческого полка, так и за счет города);

OCPY – захватить вражеский город;

DFND – защищать ваш город;

SBTG – взорвать мост;

PRSU – оказать поддержку выбранному полку;

REST – выбрать место для отдыха.

Дополнительные команды для инженерных частей:

MINE – установить или убрать мины (мины нельзя установить в реке, на мосту, в городе);

BRDG – навести мост через реку.

Дополнительные команды для частей снабжения:

FIX – ремонт оружия (как только количество поврежденного оружия уменьшится, боевая мощь ваших солдат возрастет).

SPFC (спецоперации)

RAID – совершить неожиданный рейд (если рейд во вражеский город или полк окажется успешным, то атакующая мощь врага снизится);

SBTG – произвести диверсионные действия (могут снизить обороноспособность и качество снабжения);

CUT – уничтожить коммуникационные линии, чтобы лишить врага ориентации (ремонт линий потребует времени);

ELIM – уничтожить командира вражеского полка;

INFO – сбор информации о городе или полке.

Кадровые операции:

MOVE – переместить командующего армией (AC) и его штаб в другой батальон;

DHQ – переместить командующего дивизии и его штаб в другой полк;

OFCR – назначить офицера комдивом или начштабом.

ORGZ (оргдействия)

UNIT – организовать батальоны в полку (команда может быть применена только к соседнему полку того же типа);

CITY – организовать снабжение войск оружием, горючим и продуктами.

AIR (управление военно-воздушными силами)

BOMB – бомбардировка вражеского города или полка (выберите цель и количество самолетов). В плохую погоду вылет бомбардировщиков состояться не может (следите за информацией в правом верхнем углу экрана);

PARA – сброс парашютистов (определите время начала операции);

CRGO – снабжение войск с помощью транспортных самолетов (заявка будет удовлетворена в течение суток).

MOVE (перемещение командования)

AHQ – перемещение штаба;

DHQ – перемещение комдива;

OFCR – перемещение офицера.

WAIT (время, отводимое на выполнение ваших приказов)

Этим пунктом вы «запускаете» время, указав требуемое количество часов. Начинается выполнение ваших приказов, а вы наблюдаете, не вмешиваясь в происходящее. По истечении заданного вами времени вы опять отдаете приказы и отводите время на их выполнение.

Команды, отдаваемые во время боя

При нападении на ваши полки вам предоставляется возможность принять командование на себя. Расставьте полки и используйте меню справа:

1 (верхний пункт) – передвинуться на выбранную позицию (батальон займет оборонительную позицию);

2 – атаковать (батальон будет перемещаться, пока не приблизится на расстояние, подходящее для атаки, и лишь затем начнет атаку);

3 – переместиться и атаковать (организовать рейд);

4 – сдать сражение и отступить (на экране будет указана территория, на которую вы можете отступить);

5 – занять оборону. Ваше подразделение будет выжидать, когда вражеский батальон приблизится, и лишь затем вступит в бой;

6 (нижний пункт) – отдать общий приказ.

Если во время боя необходимо изменить отданный ранее приказ, нажмите A.

Советы

В начале кампании боевые батальоны лучше подтянуть к мостам, чтобы они вступили в сражение с неприятелем.

Если вокруг вас – минные поля, то, получив не уточненный приказ о перемещении, ваш полк неизбежно понесет потери. Позаботьтесь предварительно убрать мины с вашего пути. Для этого используйте инженерное соединение и команду «MINE».

Чтобы после сражения восстановить вашу боевую мощь, в батальон с поврежденным вооружением необходимо направить ремонтное подразделение.

При ухудшении снабжения запрашивайте необходимое «через воздух». Снабжение воздушным путем достаточно быстро, но количество доставляемых материалов ограничено.

Отступайте, если враг превосходит вас численно.

Игра завершится, если командир армии будет уничтожен. Командарма и его штаб следует разместить в хорошо вооруженном батальоне. Этот батальон можно задействовать в сражении только в случае вашей стопроцентной уверенности в победе. Если батальон, содержащий штаб, ослабел, то переместите штаб, используя команду MOVE / AHQ.

OTTIFANTS (THE)

Interplay Productions, Ltd.

Оттифанты – это милые зверушки, любители путешествий. Они понравятся тем, кому надоели военные игры. Малыш-оттифант Бруно странствует по огромному дому, потом по саду. Он заходит на стройплощадку, находит сюрпризы и, главное, никогда не унывает.

Прохождение

Экспериментируйте с конфетами, фруктами и т. п. Например, три желтые конфетки позволят вам летать.

Вовсе не обязательно собирать все конфеты. На самом простом уровне сложности достаточно 25 % призов, на среднем – 50 %, в наиболее сложном варианте – 75 %. Как только необходимое количество конфет собрано, на экране появляется рука с поднятым вверх большим пальцем.

Клоун в коробке – это пункт сохранения, позволяющий, в случае вашей гибели, продолжить игру не с самого начала.

Пароли этапов игры

1 – JYFF 2 – AOHT 3 – PIHE 4 – NRCF

OUT LANDER

Пароли этапов игры

1 – FYBY1QZFQ240Q0
2 – 89D020JCYY8CZ8
3 – P69H0SK7YCKCX
4 – TZZY2159Q9YK80

Out of This World
(Another World)

Delphine Software, 1992



Адвентюрная «бродилка» для одного игрока.
Запустив ускоритель элементарных частиц, профессор Чайкин, вследствие непредвиденного вмешательства погодных явлений в эксперимент, оказался перенесенным в другую вселенную.
Вам придется тщательно обследовать местность, работать с переключателями, стрелять по движущимся целям.
Следующим за Another World творением Delphine была игра «Flashback», подробно описанная в вышедшей во второй половине 1996 г. книге «122 игры для SEGA».

Управление

Ваше оружие способно на три вещи:

1) Если вы стреляете отрывисто, оно выпускает красные лучи, поражающие неприятеля.
2) Если вы будете удерживать кнопку дольше, на стволе появится сине-белая капелька и, когда вы отпустите кнопку, появится щит безопасности. Если такой экран поставить в темноте, он будет освещать помещение.
3) Если же вы продержите кнопку еще дольше (послышится громкий звук), то произойдет мощный взрыв, который разрушит щит, дверь, стену или другое подобное препятствие. Взрыв, однако, энергоемок. Не применяйте его в потасовках с охранниками.

Кнопки

A и **B** – удар ногой или выстрел из пистолета;
C – прыжок;
🡇 – приседание;
удерживать **A** + 🡄/🡆 – бег, вместе с **C** – более быстрый бег скачками.

Пароли этапов игры

1 – LDKD	6 – FXLC	11 – BRTD (HRTB)
2 – HTDC	7 – KRFK	12 – TFBB (BRTD)
3 – CLLD	8 – KLFB (BFLX)	13 – TXHF (TFBB)
4 – LBKG	9 – DDRX	14 – CKJL (TXHF)
5 – XDDJ	10 – HRTB (BRTD)	15 – LFCK (CKJL)

Попробуйте также пароли BRGR, XDDJ, LBKG, TTCT, TBHK.

Out Runners (Outrun)

Автогонки на шикарной машине (одной из восьми предложенных) по красивейшим трассам мира. В пути вы повстречаете ковбоев, велосипедистов, туристов, путешествующих автостопом...

Гиперсложность

Установив курсор на «Options», нажмите десять раз **C**. Теперь заходите в опции и используйте сложность «Hyper».

Секретные опции (в том числе выбор этапа)

На главном экране нажмите **START**, потом одиннадцать раз **A**, три раза **B** и восемь раз **C**. Вместо слова «Options» появятся «Hyper Options» (гипер-опции).

Как сыграть за Virtua Formula

Находясь на экране-заставке, нажмите ←, →, ←, →, **B**, **C**, **A**. Звуковой сигнал подтвердит правильность введенного кода. Теперь нажимайте на **START** и выбирайте режим «Arcade mode» кнопкой **C**.

Out Runner 2019 (Outrun 2019)

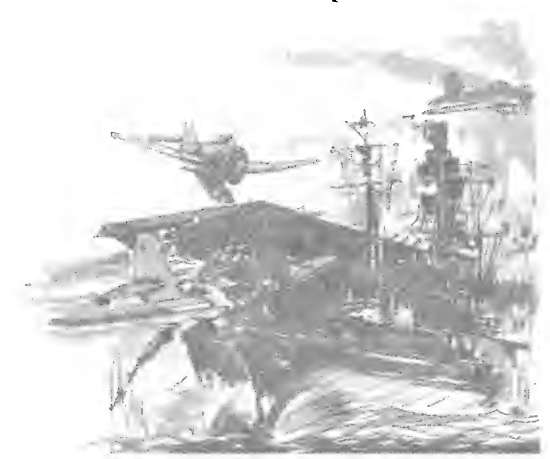
Выбор этапа игры, выбор музыки

При появлении на экране заставки игры нажмите и удерживайте **A + B + C**, затем нажмите **START**.

На экране выбора этапа можно выбрать и музыкальное оформление. Для этого нажмите **C + START**.

P.T.O. (Pacific Theatre of Operation)

KOEI Corporations. 1996



«Тихоокеанский театр боевых действий» – это стратегическая игра, превращающая вас в участника морских сражений между Японией и США 1941–45 годов. Вы командуете флотом одной из сторон. Вам предложены девять сценариев. В каждом – свои задачи.

Прохождение

Сценарии разворачиваются по общей схеме. Различие – лишь в целях каждого из них. Задачи, предусмотренные каждым сценарием, перечислены ниже. Рассматривая пример, мы будем ориентироваться в основном на сценарий «Negotiation Breakdown».

В начале игры нужно распределить бюджет, определив ассигнования на топливо, авиацию, вооружение и др.

После распределения нажмите **B**, затем **C**. Теперь необходимо «раздать» вашим офицерам руководящие таланты.

Далее вы попадаете на совещание, перед которым нужно выбрать офицера, ответственного за принятие решений.

Нужно определиться с планом операции. Можно или составить план (make proposal), или не составлять его (don't make proposal). Если вы решите составить план, то попадете на карту, где надо выбрать три первоначальные цели (**C** – переход к крупномасштабной карте; еще раз **C** – выбор).

Во время игры вы отдаете общие приказы флотам. Исключение – ближний бой, когда вы можете отдавать приказы только первому флоту («#1 fleet»).

В начале игры основная часть ваших кораблей не заправлена. Для заправки выберите: «Port», «Supply», **B** (два раза), введите процент заправки, нажмите **C**. Выход – **B**, **C**.

Выбрав одну из целей, подтяните к ней два или три флота. Отдав приказ одному из флотов, вы автоматически переходите к следующему.

Чтобы дождаться выполнения приказа, используйте в меню пункт «Rest», выбирая нужный режим задержки.

Сценарии

Чтобы одержать победу, необходимо справиться ***с одной из задач*** в выбранном сценарии:

Negotiation Breakdown – 1 ноября 1941 г.

Оккупировать сорок пять баз противника. Потопить все вражеские корабли.

Attack on Pearl Harbor – 7 декабря 1941 г.

Потопить четыре корабля типа «CV». Потопить три корабля типа «BB» и четыре – типа «C».

Battle of the Coral Sea – 5 мая 1942 г.

Потопить два корабля типа «CV».

Battle at Midway – 4 июня 1942 г.

Потопить три корабля типа «CV». Потопить один корабль типа «CV» и три – типа «BB». Потопить три корабля типа «BB» и четыре – типа «C».

Battle in the South Pacific – 25 октября 1942 г.

Потопить два корабля типа «CV». Потопить один корабль типа «CV» или «CVL» и два – типа «BB».

Assault on the Marianas – 19 июня 1944 г.

Потопить шесть кораблей типа «CV» или «CVL». Потопить три корабля типа «BB» и шесть кораблей типа «C».

Battle for the Philippines – 23 октября 1944 г.

Потопить четыре корабля типа «CV» или «CVL». Потопить пять кораблей типа «BB» и восемь – типа «C».

Okinawa Offensive (за Японию) – 7 апреля 1945 г.

Потопить четыре корабля типа «CV» или шесть кораблей типа «BB».

Okinawa Offensive (за США) – 7 апреля 1945 г.

Потопить корабль типа «DBB» («Yamato»).

К вашей базе:

«Port», «Depart», «Port call», выбор базы.

К вражеской базе:

«Port», «Depart», «Attack enemy base», выбор базы.

При перемещении первого флота вы указываете: «Port», «Depart», «#1 fleet», переход в походный режим, «Tact», «Move», выбор скорости, выбор места (передвижение может происходить только в пределах квадрата). Первый флот может осуществлять воздушную разведку («Int», «Scout») или воздушную поддержку («Int», «Escort»).

Высадка на базу достигается командами «Tact», «Landing».

Во время ближнего боя передвижение корабля, помеченного квадратиком, осуществляется при помощи «Move», а атака – при помощи «Att». Атаковать можно территорию, мерцающую на карте красным цветом.

Вооружение кораблей

Задавая вооружение, выберите «Att» и нажмите A. Корабли «C» и «D» имеют вооружение трех типов: gun (орудие), tor (торпеды) и dep (глубоководные бомбы). Корабли типа «BB» оснащены только дальнобойными средствами. «Troop transport» (транспорт) и «Freighter» (грузовое судно) вообще оружия не имеют.

Главное меню (Start)

Change name	–	изменение имени офицера;
Wait	–	скорость вывода информации;
Hex (fleet view)	–	показ сражений флота;
Hex (base view)	–	показ сражений на базах;
Battle animation	–	режим анимации;
Participation	–	смена стороны;
Save game	-	запись игры.

Меню порта (Port)

Supply	–	снабжение;
Shore leave	–	отдых на побережье;
Depart	–	отправление (attack enemy base – атака вражеской базы, gather intelegence – сбор разведданных, attack fleet – атака флота; port call – заход в порт);

Red alert – боевая готовность;
Lay mines – минирование;
Remove mines – разминирование;
Show mines – показ мин.

Меню отдыха (Rest)

One day – в течение одного дня;
Resupply – до завершения снабжения;
Repair – до завершения ремонта;
Set days – в течение указанного количества дней;
End – завершение отдыха.

Меню ремонта (Fix)

Urgent repair – только неотложный ремонт;
Total repair – полный ремонт;
Modify warship – переоборудование боевого корабля;
Modify fighter – переоборудование истребителя;
Modify rocket – замена ракет.

Меню приказов (Ord)

Для флотов (Fleet):

place – месторасположение;
rept – сообщения;
ships – корабли в составе флота;
trans – типы кораблей;
duty – полученный приказ;
mark – метка на карте.

Для баз (Base) – снабжение:

fuel – топливо;
materials – материалы;
troops – войска;
rockets – ракеты.

Можно организовать (Arrange) формирование в порту (formation at port) или в море (formation at sea). Далее можно объединиться (join) или разделиться (split).

Scuttle warship – это приказ на потопление боевого корабля.

Информационное меню (Info)

Radio ban – запрет на радиопереговоры;
Enemy info – информация о флоте врага;
Special forces – о спецвойсках;
Results – о результатах (friendly ships – по кораблям союзников, friendly ships destroyed – по уничтоженным кораблям союзников, enemy ships – по вражеским кораблям, enemy ships destroyed – по уничтоженным вражеским кораблям);
Report – сообщения;
Show fleet – просмотр флота.

Меню данных (Data)

Nation – полная информация о флоте;
Officers – об офицерах;
Allies – о союзниках;
Ships – о кораблях (under repair – находящихся в ремонте, being built – строящихся, in reserve – находящихся в резерве);
Base – базы;
Key battle – выбранная стратегия;
Victory goal – путь к победе.

Руководство военными действиями (Conf)

Set goals – выбор тактики;
Produce arms – производство оружия;
Internal – внутренняя политика (industry – промышленность, propaganda – пропаганда);
Diplomacy – дипломатические ноты;
Base policy – размещение на базе полиции;
Raise skill – повышение уровня;
Special forces – спецоперации.

В режиме боевой готовности:

Tact:

Move – перемещение;
Air attack – воздушная атака;
Gun attack – орудийный обстрел;
Landing – высадка;
Rocket attack – ракетный обстрел.

Rest:

4 hours – в течение четырех часов;
Arrival – до прибытия;
Tomorrow – до завтра;
Cancel – прекратить отдых.

Int:

Scout – воздушная разведка;
Escort – воздушное сопровождение;
Report – сообщения.

Misk:

Training – тренировочный режим;
Banquet – сбор офицеров на совещание.

В ближнем бою:

Move – перемещение;
Att – атака;
Inf – информация о флоте;
Lnd – высадка;
Ext – тушение пожара на корабле;
Snr – поиск подводных лодок;
Fle – отступление;
Del – делегирование командования подчиненным.

PHELIOS

Apollo

Стрелялка для одного игрока.

Прохождение

Если вам удастся набрать более 200.000 очков, то увидите картинку Артемиды.

На четвертом этапе, в бою с Антеем, оставайтесь в дальней правой части экрана (чтобы пламя не доставало вас) и стреляйте по рукам, вылетаюшим из огня. Это даёт вам очки и по дополнительной «жизни» каждую минуту.

Пройдя игру в «продвинутом» режиме («Advanced»), загляните в опции. Теперь там появился уровень эксперта («Expert Mode»)!

Много «продолжений»

Чтобы получить дополнительные «продолжения», нажмите на экране с надписью «Chapter One» код **C**, **A**, **B**, **A**, **C**, **A**, **B**, **A**.

PINOCCHIO

1995

Главный герой этой десятиэтапной бродилки для самых маленьких – Пиноккио, прообраз Буратино. Пиноккио гуляет по красочному городу, залезает на крыши домов, выступает в кукольном театре, летает на воздушных шарах, плавает в море и путешествует по железной дороге. Игра не содержит жестоких сцен и позволит ребенку сравнить героя широко известного в России «Золотого Ключика» Алексея Толстого с героем Карло Коллоди.

Кнопки

A – удар;
B – защита;
C – прыжок.

В театре:

Z – левую ногу на пятку;
X – правую ногу на пятку;
C – топнуть левой ногой;
A – топнуть правой ногой;
B – повернуться вокруг;
↓ + C – вприсядку.

Как начать?

Чтобы залезть на крыши, используйте указатели и водонапорные колонки.

Power Monger

Electronic Arts

Стратегия для одного игрока.

Пароли

На главном экране выберите «Restore Conquest» и введите пароль 2MNOA2WSD. Теперь выберите опцию «Continue Conquest» – и все территории на карте будут доступны вам.

Другую возможность сыграть на любом из этапов предоставляет пароль HYNAMBERG.

Пароль финала:

TJ3D P2TJW7T15PJ3DJ4PJL1KPHAKJEKOGQ.

Primal Rage

Time Warner Interactive, 1995



На Землю падает метеорит, уничтожающий практически всё человечество. Оставшиеся в живых вынуждены ютиться в развалинах и с ужасом взирать на грозные битвы новых хозяев Земли – динозавров. Разработчики «Первобытного гнева» предлагают и вам стать динозавром, если не желаете оставаться безучастным зрителем драк безмозглых гигантов.

Управление динозаврами

В вашем распоряжении семь динозавров. В тренировочном бою можно отработать удары и спецдвижения выбранного вами монстра.

Турнир – это серия поединков, выявляющих самого сильного динозавра.

Бой двух страшилищ продолжается один раунд, индикатор жизненных сил – общий для двух противников. Упадок сил у одного автоматически означает усиление другого.

«Добивание» противника можно выполнить после победы в раунде «Domination».

Стандартные движения

A – низкий быстрый удар;
B – низкий сильный удар;
X – высокий быстрый удар;
Y – высокий сильный удар.

Vertigo – очень изящен, даже грациозен. Способен телепортироваться

Атакуя за Вертижо, используйте плевки ядом и «скользящую атаку». Эффективно проклятье «вуду» с последующим скорпионьим приемом.

Наиболее опасен для Вертижо рыжий Хаос.

Удерживая **Y** + **A**: нажмите ⇨, ⇨ – укус скорпиона;
Y + **A**: ⇦, ⇦ – гипнотические кольца (проклятье «вуду»);
Y + **B**: ⬇, ⬇ – телепортация;
Y + **B**: трижды ⇦ – превращение врага в камень;
X + **A**: ⇨, ⇨ – стремительный плевок ядом;
Y + **A**: ⇨, ⇨ – медленный плевок ядом;
X + **A**: ⇦, ⇦ – скользящая атака (захват хвостом);
Y + **X** + **A** + **B**: ⬇, ⬇, ⇨, ⬆, ⬇
или **Y** + **X** + **A** + **B**: ⬇, ⇨, ⬆ – пожирание;
Y + **B**: трижды ⇦; затем еще нажмите и удерживайте
X + **A**, после чего нажмите:
⬇, ⬇
или ⬇ + ⇨, ⬆ – добивание (засушить врага и съесть);
X + **A**: ⇨, ⇨ – добивание (превратить врага в камень).

Talon – самый юркий из динозавров-участников. Ловок и прыгуч

Силой Талон не вышел, стрельбой не владеет, но может проводить атаку издали: «воздушную».

Однако прежде всего Талон – игрок ближнего боя. Играя Та-

лоном, не давайте противнику отходить далеко, применяя бег и высокие прыжки. Удача Талона – в бесконечной серии ударов, понятия «защита» для Талона не существует.

Наиболее опасный для Талона противник – Близард.

Удерживая X + A: ⇨ / ⇦ – бег назад или вперед;

Y + B: (⇨), ⬇, ⇨ – прыжок на врага с нанесением удара по морде;

(с высоты) **Y + A**: ⇦, ⇨, ⇨ или

Y + A: ⇦, ⬆, ⇨ – прыжок с кувырком;

X + B: ⇦, ⬇, ⇨ – молниеносная ярость;

Y + A: ⇨, ⬇, ⇨ (или ⬇ + ⇨) – молниеносная воздушная атака;

X + B: ⇨, ⬇, ⇦, ⬆, ⇨ – безумное вращение когтями;

X + A + B: ⬇, ⇨ – серия ударов в одном выпаде («двойной порез»);

(рядом с врагом в сочетании с ударами) **Y + B**:

⇦, ⇨ – впиться зубами в шею противника;

X + A + Y + B: ⇨, ⬇, ⇦ – пожирание;

X + A + B: ⇨, ⬇, ⇦, ⬆, ⬇ – добивание (съесть сердце противника);

X + B: ⇨, ⬇, ⇦, ⬆, ⇨ – добивание «мясорубка».

Armadon – знаменит своим рогом и высокими прыжками прямо на соперника

Для Армадона важен точный расчет времени атак. В целом придерживаясь оборонительной тактики, Армадон поджидает, когда враг ошибется, и тогда следует резкая контратака. Стоит улучить момент – и двух-трех ударов хватит, чтобы, играя за Армадона, отнять у противника полполоски энергии.

Удерживая **X + A**: ⇦, ⬇, ⇨ – мощный удар рогом;

X + B: ⇦, ⇨, ⬇ – смертельная «вертушка»;

Y + B: ⇦, ⬆ – выстрел шипами;

Y + A: ⬇, ⬆ – смертоносные шипы, блок;

Y + A: ⇦, ⬆, ⇨ – раздавить врага своей массой;

X + Y + A: ⇨, ⇦, ⇨ – «потрошитель»;

X + Y + A: ⇨, ⇨, ⇨ + ⬆ – мощная атака;

X + Y + A + B: ⇨, ⬆ – ⇨, ⇨, ⇨, ⬇

или **X + Y + A + B**: ⬆, ⬇, ⇨ – пожирание;

X + Y + A + B: ⇨, ⬇, ⇦, ⇨, ⇨ – добивание (убивающее противника электричество);

X + Y + A: ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬆ – добивание (вырывание внутренностей).

Blizzard – чудовищная обезьяна из Антарктиды

Атакуя, Близарду следует использовать подкат и перекидывание. Защищаясь, используйте ледяное дыхание Близарда.

Самый опасный неприятель для Близарда – это Хаос.

Удерживая **X + B**: ⇨, ⬇, ⇦, ⬆ – боксерская «груша»;

(быстро, с разворота) **X + A**: ⬇, ⬆ – мощный удар кулаком;

X + Y + B: ⇦, ⇨ – заморозка;

X + Y + B: ⬇, ⬆ – ледяная колонна;

X + A: ⇦, ⇨ – молниеносный мегаудар кулаком на средней дистанции;

X + A: ⇦, ⬆ – обманный мегаудар;

Y + B: ⇦, ⇨ – медленный мегаудар;

X + Y + A + B: ⇦, ⇨ – быстрый мегаудар;

(в воздухе) **Y + A** – бросок;

Y + A + B + X: ⇦, ⬆, ⇨, ⬇ – пожирание;

X + Y + B: ⬇, ⬇, ⇦, ⬆, ⇨ – добивание «мозги набекрень»;

X + Y + A + B: ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬆

или **X + Y + B**: ⬇, ⬇, ⬇, ⬇, ⬆ – добивание (вышибить мозги из прижатого к земле противника).

Chaos – персонаж с самыми гнусными приемами

Хаос быстр и силен. Он игрок атаки. Скорость ядовитых газов Хаоса можно регулировать, производя суперудар с кнопкой более слабого удара.

Для Хаоса наиболее труден поединок с Дайабло.

Удерживая **X + A**: ⇨, ⇨ – наскок;

X + B: ⬆, ⇨ – зеленый плевок;

Y + B: ⬆, ⇨ – медленная отрыжка;

X + A: ⬆, ⇨ – быстрая отрыжка;

Y + A: ⇦, 🡅 (или ⇦ + 🡅), ⇦ + 🡇
– землетрясение;
Y + B: 🡇, ⇨, 🡅, ⇨ (или 🡇 + ⇨)
– раздавить врага, прыгнув на него;
Y + B: ⇨, ⇦ – захват и бросок врага через экран;
Y + A: 🡇, ⇨, 🡅, ⇦ – выпустить ядовитые газы;
(если сзади – вода) **X + Y + A + B**:
🡇, ⇨, 🡅, 🡇 + ⇨ – «пушечное ядро» в воду;
X + Y + B + A: ⇨, 🡇, ⇦, 🡅 – пожирание;
X + Y + A + B: 🡇, ⇨, 🡅, 🡇, ⇨
– добивание «ярость гориллы»;
X + A: 🡇; затем еще нажмите и удерживайте
Y + B: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨ – добивание «золотой душ».

Diablo – способен во время боя плеваться снопами огня

Атакуя динозавром Дайабло, используйте быстрые и медленные огненные шары, мешая противнику долго стоять на месте. Телепортация позволяет, опалив врага, тут же нанести ему чувствительный удар. Телепортироваться можно также в защитных целях. Но не увлекайтесь защитой, больше атакуйте.

Наиболее страшен для Дайабло «босс» Саурон.

Удерживая **X + A**: 🡇/🡅 , ⇨ – быстрый огненный шар;
Y + B: **B**, ⇨ – медленный огненный шар;
Y + B: 🡅 + ⇦, 🡇 + ⇨ – огонь, испепеляющий все кругом;
Y + B: 🡅 – телепортация в огне;
X + Y + A + B: 🡅 + ⇦ (или 🡅, ⇦), 🡇, 🡇 + ⇨
– отойти назад и опалить противника огнем;
X + B, 🡇, 🡅 – удар головой с разбега;
X + B: 🡅, ⇨, 🡇 – прыжок и растаптывание противника;
X + B: ⇦, 🡅, ⇨ – «факел»;
X + Y + A + B: 🡇, 🡅, 🡇 – пожирание;
Y + A + B: пятикратно ⇨ – добивание (гигантская шаровая молния);
Y + A + B: 🡅, 🡇, 🡅, 🡇, 🡇 – добивание (отправить соперника в ад).

Sauron — обитатель древнего храма на берегу моря, «босс» игры

Выстрел Саурона нелегко перепрыгнуть, поэтому чаще стреляйте, если играете за него. Рычание надежно защищает Саурона от всех наскоков. Единственная слабость Саурона – его медлительность. По этой причине наиболее опасен для Саурона юркий Талон.

Удерживая **X + A**: 🡇 🡅 - смертоносное рычание;
X + A: ⇦, ⇨ - леденящее душу рычание (с гипнозом).
X + Y: 🡇, 🡅, 🡇 - «костяной» удар;
Y + A: 🡇, 🡅, 🡇 - растерзание прижатого к земле противника;
Y + A: ⇨, ⇦ - бросок;
(в воздухе) **Y + B** - бросок;
X + Y: **B**, 🡅, 🡇 - землетрясение;
X + B: 🡇, 🡇 - удар головой снизу;
X + B: 🡇, 🡅 - проламывание черепа;
X + A + B + Y: 🡇, 🡇, 🡅 - пожирание;
X + Y + A + B: ⇦, ⇨, ⇦, ⇨, ⇦
- добивание (встряхнуть противника, схваченного за глотку);
X + A: 🡇, 🡇 (или 🡅, 🡅); затем еще нажмите и удерживайте **B + Y**: 🡅, 🡅 - добивание (пожирание поверженного врага).

Дополнительные опции

На экране «Start / Options» нажмите 🡄, 🡅, 🡆, 🡆, 🡅, 🡄, 🡆, 🡆, 🡄, 🡄, 🡅 – и появится меню «Extra Options», позволяющее отключить таймер и даже сыграть в боулинг.

Персонажи перекрашиваются!

Если на экране выбора персонажа удерживать **A + B + C** и, указав бойца, нажать **START**, то ваш герой поменяет цвет.

Боулинг и волейбол

Выберите двух Армадонов, разойдитесь в разные стороны и одновременно обоими динозаврами так выполните «вертушку» (**X + B**: ⇦, ⇨, 🡇), чтобы они столкнулись на середине эк-

рана. Трижды повторив это действие, вы вызовете на экран таблицу результатов и сможете сыграть в боулинг.

Если выбрать Хаоса и Близарда и близ Акрополя (декорации Саурона) пять раз перекинуть друг другу человечка, то появится волейбольная сетка. Всё готово для игры!

Quack Shot Starring Donald Duck

В этой замечательной бродилке селезень Дональд отправляется на поиски клада. Ему предстоит посетить Дакбург (город уток), Мексику, Трансильванию, Южный полюс, Египет, дворец магараджи и корабль викингов...



Кнопки

A – бег;
B – стрельба;
C – прыжок;
↓ + C – подкат на брюхе.

Прохождение

Оружие-присоска не требует подзарядки. Кукуруза дает пять зарядов попкорна, которые выстреливаются за один раз. Пузырьковый бластер (Bubble Gum Blaster) из Дакбурга – самое мощное оружие, позволяющее пробивать некоторые кирпичи и бочки.

Шляпка сразу дает вам «жизнь». Жареная курица пополняет все проценты, а мороженое дает только 10 % «жизни». Пять перцев позволят вам развить бешеную скорость.

В *Дакбурге* соберите весь перец на балконах домов. Дональд станет носиться с жуткой скоростью, сметая всех врагов.

В *Трансильвании* ни в коем случае не лезьте в воду. Прикосновение к ней смертельно. Дойдя до конца, не заходите в дом. Ставьте флаг и отправляйтесь в Дакбург, чтобы получить ключ от пирамиды.

Получив в *пирамиде* присоску, опять вернитесь в Дакбург. Залезьте на стену справа и продвиньтесь еще правее – это вторая часть дакбургского этапа. С крыш не спрыгивайте.

Как только увидите бочки в замке Дракулы (***Трансильвания-2***), пальните из бластера в последнюю бочку во втором ряду – и вы обнаружите «жизнь». Ее можно подбирать несколько раз, возвращаясь за боеприпасами в Дакбург.

Бочки разбивайте осторожно, сразу подпрыгивая: в них может оказаться ползучая зелень. При появлении графа Дракулы стойте под ним, а когда он раскроет плащ – стреляйте пузырями.

В ***лабиринте у магараджи*** действуйте так. Стрельните в бандита и спускайтесь вниз. Проходите в дверь и, одолев дудочника, лезьте по стене. За очередным бандитом находится нужная вам дверь. Идите налево и перепрыгивайте двери. Дойдите до стены и залезьте по ней. Узким проходом проползите к двери. В новой комнате идите вправо до правого коридора с черепахой. Подпрыгните в проход наверху (ориентир – изображение слона) и отправляйтесь к тигру.

В самом начале первой ***египетской*** комнаты, поднимаясь по лестнице, стреляйте вправо и забирайтесь наверх. Дональд пройдет сквозь потолок и очутится в секретном помещении. Возьмите призы. Постреляв в стену слева, поднимитесь еще выше.

По узкому коридору бегите, а во время падения нажмите ←.

В комнате с опускающимся потолком нажмите на символы солнца, луны и звезды.

В трюме ***корабля викингов*** сначала спуститесь вниз, стрельните присоской вправо, подпрыгните и нажмите →: Дональд пройдет сквозь стену. Вернитесь, залезьте по лестнице и прыгните влево. Пройдите через стену и зайдите в дверь.

Если забраться на мачту (собирая по пути мешочки с деньгами), то справа вы увидите веревку. Спуститесь по ней: внизу лежит «жизнь». Теперь опять заберитесь по мачте и спуститесь по веревке: «жизнь» на прежнем месте!

В ***Антарктиде***, там, где надо разбивать кирпичи, сначала разбейте два верхних кирпича из четверки стоящих у стены справа.

На ***последнем этапе***, забравшись на горную вершину, прыгните в пропасть как можно выше. Появится платформа. Утку-«босса» невозможно убить, когда меч у нее в лапах. Ждите момента, когда она бросит им в сосну.

Radical Rex

Выбор этапа игры

Начав игру, выберитесь на экран с опциями для одного или двух игроков. Используя второй контроллер, нажмите **A**, **C**, **↓**, **→**, **↑**, **B** – и появится таблица с этапами.

Rambo – III

Можно играть вдвоем.
Игра состоит из многочисленных миссий для Рэмбо. Первая часть миссии – боевая операция, вторая – уничтожение вертолета, танка или другой военной машины неприятеля.
В опциях можно задать сложность и установить количество предоставляемых вам жизней («players»).
Только вы, Рэмбо, в силах помочь отряду Тротмана, перехваченному Советами на границе.

Первая миссия

Необходимо прорвать линию обороны врага.

A – переключение оружия (рамки слева: нож, лук, бомбы); **B** – использование выбранного оружия; **C** – стрельба из пулемета. В беге получается прямо, а стоя на месте – «веером».

Чтобы пройти дальше, нужно уничтожить вертолет. **C** + направление – перемещение прицела. Пока вы держите **C**, происходит накопление энергии – см. красную полоску «POWER» внизу. Лучше стрелять зарядами с малой энергией, но почаще. Перед выстрелом необходимо выйти из-за скалы.

Вторая миссия

Нужно вызволить секретного агента, удерживаемого на военной базе врага. Подходят не все пленники, вам требуется разыскать именно вашего агента.

Когда встретите выход («Exit»), запомните это место, чтобы потом, захватив агента, успеть добраться до него за ограниченное время. Затем нужно будет уничтожить танк.

Со второй миссии можно получить неуязвимость. Для этого с самого начала двигайтесь наверх, в дальний левый угол, пока не найдете коробку, которую можно уничтожить. Стреляйте в нее стрелой, пока вокруг нет врагов. В тот миг, когда коробка разрушится, идите влево как можно дальше (так, чтобы дым

оставался позади). Теперь для Рэмбо страшна только тяжелая техника: вертолеты, танки, бомбы. Неуязвимость прекратится, если взорвать вторую такую же коробку.

Чтобы поскорее выйти со второго этапа, после освобождения двух заключенных в левой части базы идите за последним в верхний правый угол, а потом расставьте бомбы в линию вдоль левой стены камеры. Лезте в дыру, которая останется после взрыва.

Последняя миссия

На последнем этапе игры стреляйте только в вертолет и игнорируйте танк. Когда вертолет будет подбит, он упадет на танк, и тот взорвется.

RISTAR

Секретные пароли

ILOVEU	–	возможность выбрать стартовый этап игры;
SUPER	–	соревнование повышенной сложности. «Продолжения» не ограничены, но умирают здесь быстро. И звезд нет;
DOFEEL	-	тренировочные призовые этапы «Time Attack»:
MUSEUM	–	сражение с восемью «боссами»;
AGES	–	просмотр титров;
MAGURO	-	безумная мелодия «System Setup»;
XXXXXX	-	отмена всех предыдущих паролей.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Konami

«Action» – семь этапов увлекательных приключений космического рыцаря Спаркстера. Игру отличает хорошая графика.

Подсказки

Научитесь висеть на «хвосте». Когда вы висите на суке вниз головой, можно передвигаться вправо или влево.

Когда увидите водопад, выходите на середину моста и заряжайтесь энергией, затем, удерживая ➔, проводите вихревую атаку свиньи, сидящей на танке. Оказавшись позади этого «босса», наносите быстрые удары мечом.

На уступе находится энергетический ранец, при помощи которого можно лететь направо.

Кнопки

A / C – атака;
B – прыжок;
удерживать **A/C** – подзарядка.

Во второй комнате замка бросайтесь на стены. Вас будет отбрасывать на жемчужины, и вы сможете добраться до двери на самом верху. В следующей комнате продолжайте подниматься наверх, до двери. Встаньте на краю следующего уступа и устремитесь наверх. В верхнем левом углу будет банан, дающий энергию.

Застрелив красного паука, вы уничтожите и остальных.

В начале ***второго этапа***, увидев водопад, остановитесь у его левого края, подзарядитесь и взмывайте вертикально вверх. Там будет «1-Up». Ударив сову (справа, среди вьющихся растений), залезайте наверх и собирайте предметы.

У длинного змея очень чувствителен красный хвост. Чтобы ударить его, размахивайте мечом.

Находясь на шахтерской тележке, держите ⬇, чтобы избежать торчащих сверху шипов. Увидев красные значки «X», будьте готовы прыгнуть влево и схватить банан. Если с левой крыши под «X» пройти налево, найдете «1-Up».

На ***третьем этапе*** находитесь над красной жидкостью и бегите вправо, когда она начнет опускаться. Воспользуйтесь зарядной атакой, чтобы побыстрее пройти эти опасные зоны. В начале второй зоны не пропустите банан, а в трудных местах используйте зарядную атаку.

Когда ходули, позволяющие пройти лаву, встанут каждая на свой уступ, спрыгивайте: на потолке шипы.

Когда изо рта механической рыбы выскочит поросенок, держите ⬉, чтобы атаковать его по диагонали. Потом отпрыгивайте назад и готовьтесь повторить нападение.

На ***четвертом этапе*** встаньте с левого края экрана и взмахивайте мечом, чтобы отражать огненные шары, которые бросает поросенок в зеленой шляпе. Тогда шары полетят обратно в неприятеля.

Используйте меч и зарядную атаку, чтобы сбить бомбы с шеста на кабанью голову. Внутри корабля, в самом конце зоны, есть банан.

Атакуйте красный шар на животе «босса» этого этапа. Надо успеть провести три-четыре зарядные атаки прежде, чем он опять примется топать.

Платформы ***пятого этапа*** управляются парой ручек. На второй платформе следуйте по пути, указанном жемчужинами. Вставайте на платформе чуть левее или правее, когда заметите шипы.

Среди зеленых поросят на ***шестом этапе*** ищите поросенка в розовых доспехах. У него очень мощный луч, поэтому быстро перемещайтесь в правый нижний угол. Когда экран вспыхнет красным огнем, держитесь правой стороны. Слева появится зеленый корабль. Спускайтесь вниз, а потом бегите налево. Когда в корабле откроется люк, подберитесь поближе и быстро-быстро стреляйте.

С первым «боссом» ***седьмого этапа*** мечом не справиться. Сражаясь с двойником, начните с зарядной атаки. Потом перейдите в центр экрана и часто размахивайте мечом. Хватайтесь за шесты, когда «босс» швыряется бомбами.

Финального злодея изводите, применяя прыжки, когда он показывается в одном из отверстий шара. Когда его серебряные антенны занимают диагональное положение, становитесь под «боссом», а когда вертикальное или горизонтальное – то чуть левее или правее.

Часть злодея уцелеет и будет преследовать вас до самой земли. Уклоняйтесь от нападений. «Босс» сгорит в атмосфере. Вы победили всех.

Выбор этапа игры

На первом экране нажмите ↑ и ← десять раз. Послышится звон. Приостановите игру и нажмите **C**, **B**, **B**, **A**, **C**, **B**.

Как сыграть на повышенной сложности

Подождите появления фирменной заставки «Konami» и нажмите:

↓ шесть раз, ↑, ↑, ↓, ↓– very hard (очень сложно);
← четыре раза, → четыре раза, ← семь раз, потом →, ← – crazy hard (безумно сложно).

Коды для «Pro Action Replay»

FFFB0D0005 – «вечная жизнь»;
FFC041003F – бесконечная энергия.

Saint Sword

Пароли этапов игры

Первый квест

2-1 – HTVO4Y
3-1 – IQW1EL (I1WCUN)
4-1 – J2J0CJ
4-2 – KWWKQQ (N4P2GZ)
5-1 – M1MRAE
5-2 – R352GM
6-1 – S2YY2Y (R2L0CT)
6-2 – S0GZAL (TYL0CR)
7-1 – X25DWI
7-2 – Z25ROQ

Второй квест

1-1 – EOFLST
2-1 – H2KK2R
3-1 – I0FUSM (K4PVW5)
4-1 – K2J0CK (J02ZAY)
4-2 – O2VNW5 (L1MZAL)
5-1 – Q2XWG2 (O2NQ06)
5-2 – QW10C2 (R24RMG)
6-1 – RWEFAQ (U4P2G6)
6-2 – VYWMU7 (W4P2G8)
7-1 – Y3XKWJ (Y35F4U)
7-2 – XXKSIS (X02CYH)

Чтобы начать игру сразу с шестого этапа со всеми необходимыми предметами, используйте пароль TAITOZ.

Sea Quest DSV

Стратегический боевик «Морское приключение» предлагает вам осуществить разнообразные миссии на субмарине 2018 года, оснащенной самонаводящимися торпедами, лазерами, минами, противоторпедными ловушками.

Советы

Советы по прохождению миссий были приведены в книге «122 игры для SEGA», увидевшей свет во второй половине 1996 года.

Пароли миссий

Большинство паролей имеет смысловую расшифровку. Пароль для этапа «морской грот» (Sea Cave) – SCV, далее: PLN (Plan), TNKR (Tanker), RVNG (Revenge), PRSN (Prison), RCTR (Reactor), SPDRCHS (Speeder Chase), CTYSCRTY (City Security), DRGLB (Drug Lab), CTYSHLD (City Shield), DRWNCHS (Darwin Chase), BTTLSHP (Battleship), RTBS (Robots).

Сложнее пароли миссии, связанной с минированием (MM80-MM93), и миссии в древнем городе (MM70-MM74).

Shadow Blasters

1990



Это платформенная «стрелялка» для одного или двух игроков. Четырьмя персонажами вы сможете действовать на шести этапах, выбираемых в произвольном порядке: в городе, на корабле, в горах, среди лугов, в лесу и даже в будущем.

Кнопки

A – стрельба. Если долго держать **A**, оружие станет мощнее;

B – прыжок;

C – магия, применяется против «боссов».

Прохождение

Погубив один персонаж, вы получите другой. Всего дается четыре персонажа. Наблюдайте за полосками «L» (уровень жизни) и «P» (мощь оружия). Оружие «подпитывают» белые сердечки.

В лесу («forest») некоторые ветки обламываются и можно упасть, поэтому лучше перемещаться побыстрее.

Вообще, главное в этой игре – движение.

Не тратьте силы на туловище «босса» с отделяющейся головой (луговой этап – «meadow»). Стреляйте именно в голову.

Добравшись до финального врага, не стремитесь убегать от него. Вы будете попадать крайне редко, но, если держаться на расстоянии, то не сразите «босса» вообще никогда.

Неуязвимость

В режиме двух игроков выберите персонажей и, когда начнется игра, позвольте энергии первого игрока снизиться до одного квадратика. Затем быстро нажмите на втором контроллере **START**. Первый игрок засияет и будет неуязвим, пока набирает энергию.

Shadow of the Best – II

Electronic Arts / Psygnosis

Kidnapped – новый Маугли – был похищен чудовищем по имени Lord Maletoth и его детство прошло в его мрачной пещере. Только в восемнадцать лет юноша сумел найти отца... Kidnapped дает клятву уничтожить гнусное чудовище, но Lord Maletoth опережает нашего героя: похищает его сестру. Чтобы найти новое логово Lord Maletoth, вам придется проделать длинный путь..



Секрет прохождения

Чтобы миновать «босса» первого этапа, спрыгните в водопад и убейте синего водного демона. Упадите в воду. Волна бросит вас к веревке, на которую нужно прыгнуть. Потом нажмите ➔, и в камнях справа от вас появится небольшой проход. Дальше пусть вас несет поток. Вы выберетесь на сушу в конце второго этапа, «босс» останется сзади.

Титры

При появлении логотипа «Psygnosis» нажмите **A + B + C**, **START**.

Коды для «Pro Action Replay»

FF22390080 – восстановление энергии;
FF2242000*x* – вторая (невидимая) опция теперь дает топор (если x=2) или восстанавливает здоровье (x=4).

Shadowrun

FASA, 1994

RPG для одного игрока.

Отладочное меню

Во время показа заставки, когда замигает надпись «PRESS START», нажмите **A**, **B**, **B**, **A**, **C**, **A**, **B**, затем начните новую или ранее сохраненную игру (в режиме «normal»). Теперь в любой момент, подведя курсор к опции «save/load» и нажав **START**, вы попадете в отладочное меню, позволяющее получить 250 тысяч «нуюен», все заклинания, лучшую палубу; осуществить свободный выбор; исцелить ваших сторонников; прибавить десять единиц «кармы»; разрешить все контакты; задать режим быстрого прохождения.

Shining in the Darkness

«Сияние во тьме» – красочная ролевая игра. Вам, единственному оставшемуся в живых представителю древнего рода рыцарей света, предстоит спасти принцессу, похищенную вашим давним врагом и завистником Dark Sol'ом.

Прохождение

Отыскав королевскую тиару, вы должны пройти четыре подземелья: правды, мужества, мудрости и силы. Напоследок придется встретится с ненавистным Dark Sol'ом.

В ***замке*** можно получить совет. Придворный маг иногда дарит полезные вещи.

В ***деревне*** нетрудно пополнить запасы еды, обновить оружие, отдохнуть. Местный ***священник*** – неплохой целитель, он же обеспечивает «сохранение» в игре. Оружие и доспехи ищите в ***арсенале***. ***Мастерская (trader)*** станет доступна вам позже. Здесь можно купить самое сильное оружие, а также починить испорченную вещь или заказать ее дубликат. У ***алхимика*** можно приобрести такие предметы:

herb	–	восстанавливает 25 пунктов здоровья;
healer fruit	–	восстанавливает 100 пунктов здоровья;
wisdom seed	–	показывает карту;
angel feather	–	помогает покинуть место, которое вам не нравится;
depoison	–	спасает отравленных;
smelling salt	–	помогает очнуться.

Ваши спутники Мило и Пира способны колдовать. ***Боевую магию*** они применяют в бою (эффективнее всего «bolt»), ***мирную*** - чтобы узнать назначение предмета (vision), чтобы стать невидимым (peace), восстановить здоровье (heal) или даже жизнь (revive), избавиться от паралича (detox) или увидеть карту подземелья (view).

Когда вы доберетесь до логова Dark Sol'a, применяйте любое магическое оружие, восстанавливая свое здоровье магическим кольцом (ring). После первой гибели Dark Sol воскреснет. Вы должны успеть полностью восстановить свое здоровье и удостовериться, что уровень вашей опытности равен 60. Теперь опять атакуйте Dark Sol'a, действуя вместе с Мило.

Секрет

У вас не хватает денег на починку испортившегося (полностью использованного) волшебного предмета? Бросьте его на землю около мастерской и отправляйтесь спать. На следующее утро придите забрать предмет. Вы получите миллион золотых монет.

Коды для «Pro Action Replay»

002D3403E7 + 002D4003E7 – начало игры с 999 очками;
0012360000 – слово (word);
0012CE0000 – посох (woodstaff);
0014160000 – бронзовые доспехи (bronze armour);
00143E0000 – бронзовый щит (bronze shield);
0015060000 – противоядие (depoison);
0015160000 – карта (wisdom seed);
0015960000 – целебное яблочко (healer fruit);
00159E0000 – нюхательная соль (smelling salt);
001AFE0000 – травка (herb).

Shinobi – II (Super Shinobi)

SEGA, 1992

Землю атаковали инопланетные киборги. В борьбу с ними вступает легендарный ниндзя Джо Мусаши. Эта бродилка-рубилка состоит из восьми этапов.

Кнопки

A – магия;
в «паузе» **B** – выбор магии;
B – удар;
⇨, ⇨, **B** – сильный удар с разбегу;
C – прыжок;
C в верхней точке прыжка – высокий прыжок;
🡻, **B** – в прыжке – удар сверху.

За раз можно бросить сразу десять сюрикенов. Для этого подпрыгните, закрутитесь и в этот момент нажмите **B**.

Магия

Щит образует вокруг Мусаши защитное поле. «**Разрывалка**» отнимает у Мусаши «кредит», но пополняет его энергию. «**Раздвоение**» помогает высоко запрыгнуть, а «**огненные змеи**» (самая сильная магия) наносят «боссу» огромный урон.

Секрет

Потеряв много энергии, иногда полезно сделать себе харакири. Ваш противник начнет следующий раунд с невосстановленной энергией.

Выбор этапа игры

В «паузе» нажмите **А**, **В** и **С**.

Shinobi – III: Return of the Ninja Master

SEGA



На самом деле этот «action» – четвертый в серии «Shinobi» (просто «Шиноби», «Месть Шиноби» – «the Revenge of Shinobi», «Танцующая Теко»). Боссы стали куда «лучше», а нинзютсу способны защищать вас, взрывать вас при потере «жизни», поливать врагов пламенем и содействовать вашей прыгучести. В игре более 25 этапов, семь туров.

Кнопки

А – произнесение заклинания нинзютсу;
В – метание сюрикенов (в воздухе – сразу восьми). Вблизи врага срабатывает как смертельный удар;
С – прыжки.

Если прыгнуть и в тот момент, когда Мусаши будет в высшей точке прыжка, опять нажать **С**, то получится «вихрь».

Чтобы забираться по проходам, прыгните на стену и удерживайте кнопку противоположного направления, а когда коснетесь стены, опять нажмите **С**.

Дважды нажав кнопку направления, вы побежите.

Схватиться за потолок, уступ или трубу можно, удерживая ↑.

Тактические советы

Нинзютсу (ninjutsu – магия) Джутсу Миджина всегда умерщвляет вас, но, взрываясь, вы поразите врагов вокруг.

Взяв «POW», вы сможете одним сюрикеном уничтожать серьезных врагов, пока какой-нибудь неприятель не прикоснется к вам. Число сюрикенов ограничено (799).

Если получить призы: Special = 10000 или 20000 (убить всех врагов и найти все предметы), No ninjutsu bonus = 10000 (не применять магию), Technics = 8000 (за красоту боев) и Shinobi = = 30000 (не бросить ни одного ножа), то вы получить спецприз. Удобней всего (но отнюдь не просто) добиться этого на первом этапе.

Если за весь этап вы не потеряли ни одной полоски энергии, то получите приз в 50000 очков (Perfect).

Прохождение

Первый тур – восстановление Зида

Когда воин взмахивает большим мечом, по земле проходит волна. Перепрыгните ее так, чтобы приземлиться сразу же после того, как она пройдет, и быстро бросьте несколько сюрикенов.

Когда вы встретите третьего воина, дверь за вами закроется. Прыгайте на маленькую платформу на самом верху. От волны спасайтесь на уступе.

Увидев значок «GO» со стрелкой вверх, прыгайте от стены к стене, чтобы добраться до верха.

Второй тур – потайной вход

Когда люди, прыгавшие с воздушных змеев, исчезнут с заднего плана, переждите секунду и бросайте сюрикены – они поразят людей, когда те появятся с правой стороны экрана.

К метателям бумерангов нужно прыгнуть и приземлиться точно перед ними, затем быстро атакуйте, нанеся два-три удара. Следите за потолком, чтобы увидеть секретные платформы. На первой из них – пять сюрикенов. Использовав Джутсу Фушина, вы доберетесь до следующей платформы слева с двадцатью сюрикенами (разбегайтесь: ←, ←).

На подъемнике прыгайте и бросайте сюрикены в те места, где может проползти человек.

Если задний план идет волнами, то функции управления изменятся на противоположные: в это время на контроллере нужно нажимать направления, противоположные требуемым.

Третий тур — оружие тела

Добравшись до лент транспортера, идите в правый нижний угол (там будут корзины с сюрикенами), потом забирайтесь в левый верхний угол.

Четвертый тур — разрушение

Знак «!» предвещает появление склона, на верху которого есть хорошие предметы.

Пятый тур — электрический демон

Пройдя первого «босса» и бомбы, по дороге направо в районе вершины ищите место, где находятся две расположенные рядом трубы. Прыгайте к трубе, которая торчит справа от парных труб, затем падайте с правой стороны платформы, удерживая ←. Вы приземлитесь на уступе с коробкой нинзютсу.

В третьей зоне пробегите мимо первого подъемника и поднимитесь на втором, чтобы взорвать бомбу, затем возвращайтесь к первому.

Шестой тур — ловушки

Около крылатого демона с большим мечом прыгайте на камень справа. Потом прыгайте и бросайте сюрикены в перья или в самого «босса». Всегда оставайтесь с левой стороны камня.

В лабиринте во второй комнате есть дверь сразу за кучей коробок, но вам нужна другая – та, что в правом верхнем углу. В третьей комнате нужно добраться до двери в правом верхнем углу (а в левом углу есть «POW» и сюрикены). В четвертой комнате идите к двери в правой стене длинного зала. В пятой комнате идите в дверь с головой зловещего вида.

Седьмой тур — последний бой

В лабиринте, карабкаясь наверх, удерживайте ↑, чтобы, оказавшись на самом верху, успеть схватиться за трубу.

В центре есть несколько стен, между которыми нет пола. Прыгнув на правую стену в этом ряду, падайте приблизительно до половины высоты стены, затем прыгайте на левую стену и, оттолкнувшись, перепрыгивайте через правую.

С финальным «боссом» сражайтесь, пока у вас остается энергии на пару ударов, а потом примените Джутсу Миджина, чтобы взорвать себя, потеряв «жизнь». Воспользовавшись вторым Джутсу Миджина, сразу же переключайтесь на щит – Джутсу Иказучи. Когда энергия опять снизится до критического уровня, включайте щит и атакуйте, используя меч.

Сюрикены без ограничений

В меню опций выберите звуковой эффект под названием «Shuriken», музыку «Shinobi», голосовые эффекты «Shuriken Hits». Теперь установите число сюрикенов, равное 00. Подождите немного – и «00» станет бесконечностью.

Неуязвимость

Когда на экране появится заставка, выберите опции и прослушайте мелодии «He Runs», «Japanesque», «Shinobi Walk», «Sakura», «Getufu» (используйте кнопку **B**). Потом начинайте играть. Вы будете неуязвимы.

Shove It! the Warehouse Game

Удачная головоломка: простая, но не позволяющая совершать необдуманные поступки.

Интересная работа у кладовщика! Не верите? Тогда познакомьтесь с этой «складской» игрой – и увидите, как увлекательно передвигать ящики с товарами.

Советы

Желтые ящики нужно передвинуть на места, отмеченные белыми точками (там ящики станут нежно-сиреневыми). При этом ухитритесь не заблокировать самого себя и не загородить проходы, нужные для последующих ящиков.

Кнопки

A – «вернуть» неправильный ход;
B – вызов опций.

Если же вы все-таки попали в безвыходную ситуацию (например, загнали ящик в угол и не

можете его сдвинуть), воспользуйтесь строчкой «Once again» в опциях. Или же «go select» – идите выбирать комнату попонятней.

Пароли этапов игры

2	– MARINA!!	11	– WESTWOOD		
3	– MALIBU	12	– WILSHIRE		
4	– SANPEDRO	13	– VENICE??	20	– ?VALLEY?
5	– VENTURA?	14	– FIGUEROA	21	– GLENDALE
6	– SANDIEGO	15	– SUNSET	22	– FOOTHILL
7	– PASADENA	16	– ORANGE	23	– VANNUYS
8	– /BEVERLY	17	– HARBOT	24	– CRENSHAW
9	– MELROSE	18	– CENTRAL	25	– IMPERIAL
10	– PODEO/?/	19	– WESTERN/	финал	– !AYASAM!

SKITCHIN'

Вы участвуете в соревновании роллеров. Ваша задача – примчаться к финишу первым. Дорога к победе тяжела. Что-нибудь тяжеленькое в руках вам не помешает...

Кнопки

↓, A – подобрать предмет;
←, → + A – зацепиться за машину;
удерживать **B** – двигаться;
C + →, ← – применить оружие или ударить рукой;
START + →/← – сменить оружие;
↓ + **C** – ударить ногой;
C + ↑ – ударить ногой в прыжке;
удерживать ↑ + **B** – прыжок с переворотом.

Въезжая на трамплин, можно использовать разные приемы: удерживая **A**, вы выполните шпагат; попробуйте также удерживать **B**; **C**; → / ←.

Прохождение

Цепляйтесь за машины. Иногда достаточно, прицепившись вначале, ни разу не «отстать» – и вы придете первым.

Прыгайте на трамплинах (за это дают очки), собирайте оружие.

Самое главное в этой игре – система телепортационных установок, переносящих с этапа на этап. Телепортаторы замаскированы под рекламные щиты.

В Денвере, на отметке 3,6, справа от дороги, расположена установка, переносящая в Сан-Диего.

В Сан-Франциско – 1,9, справа, в Сиэтл. В Сиэтле – 3,5, справа, в Вашингтон.

В Чикаго – 6,8, слева, в Майами. В Майами – 3,6, справа, в Детройт. В Детройте – 1,7, справа, в Вашингтон.

В Лос-Анджелесе - 4,1, справа, в Торонто. В Сан-Диего – 3,2, справа, в Ванкувер. На трассах Ванкувера и Торонто телепортаторов нет. Телепортатор в Нью-Йорке, на отметке 0,9, слева от дороги, не работает.

Пароли

5MWZ E0TQ SIDN	–	Detroit, $52;
CQFC TYZW 0BH3	–	Chicago, $118;
5VHT COY3 GT3I	–	Los Angeles, $119;
05AB OSFM SSZS	–	Miami, $214;
UAZK W0CH STVV	–	Washington, $414;
VDRL HFXB YYRU	–	San Diego, $695;
NA3L PSFB ADF0	–	Seattle, $747.

На экране предупреждения нажмите **B**, **A**, ↓, **A**, **START**, **START**. Затем на экране паролей введите:

MONEY	–	чтобы получить две тысячи долларов;			
THRASH	–	три лучших вида оружия;			
SPEED	–	три ускорителя «нитро»;			
ARMOR	–	пять приспособлений;			
AIRPORT	–	Seattle;			
BEACH	–	San Diego;			
BRONCOS	–	Denver;	LIBERTY	–	New York;
CAPITAL	–	Washington;	PALMS	–	Miami;
CARS	–	Detroit;	STARS	–	Los Angeles;
HILLS	–	San Francisco;	PIZZA	–	Chicago;
JAYS	–	Toronto;	TOTEM	–	Vancouver.

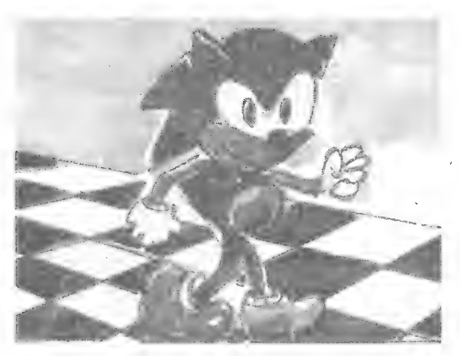
Soldiers of Fortune

Пароли

GVWJPGIGHLVK GBDGPJBVNZT9 QG0G9ZSN97WZ

Sonic 3D Blast (Sonic – VI)

SEGA, 1996



Новый Соник – Соник на трехмерной платформе!

Секрет дополнительных «жизней»

Собрав 50 колец, вы попадете на спецэтап и получите изумруд. Пусть ваш герой погибнет один раз. Потом соберите еще 50 колец и опять отправляйтесь на спецэтап.

Отдайте кольца тому же персонажу, которым вы играли на спецэтапе в первый раз. Теперь, если не брать изумруд, вы получите дополнительную «жизнь».

Чтобы получить вторую «жизнь», повторите эти же действия с сотней колец.

Выбор этапа игры

На экране со словами «Press Start» нажмите **B**, **A**, **→**, **A**, **C**, **↑**, **↓**, **A**, **START** – появится меню для выбора этапа игры.

Начав игру, вы сможете пропустить этап, включив «паузу» и нажав **A**.

Изумруд почти даром

Дважды введите код выбора этапа. Отправляйтесь на этап, где можно встретить Tails или Knuckles. Навестите кого-нибудь из них, набрав 50 колец. В начале спецэтапа нажмите **A + START** – и получите изумруд.

Sonic the Hedgehog – III

SEGA, 1994



Платформенная игра для одного или двух игроков. В этой версии «Соника» лисенок Майлс научился летать и плавать. Появились разновидности защитных полей: огненное, воздушное и электромагнитное. Лабиринты стали сложнее.

Кнопки

A/B/C	–	прыжок;
A/B/C + ↓	–	взять разгон;
дважды **A/B/C**	–	атака в прыжке и спецфункции.

Прохождение

Все защитные поля предохраняют от пуль и колючек. Магнитное поле позволяет притягивать кольца и (как и воздушное) сделать двойной прыжок.

Огненное и магнитное поля в воде разрушаются, зато воздушная защита позволяет пребывать в воде неограниченно долго.

Соберите семь изумрудов – и Соник станет неуязвим и быстр.

Секрет дополнительных «жизней»:

На первом этапе доберитесь до пусковой установки, отключите первую сирену, остановите Соника и выполните атаку с нажатием ↓. Можете набрать хоть все 99 «жизней» и 10.000 очков.

Выбор этапа игры

При появлении на экране Соника быстро нажмите ↑, ↑, ↓, ↓, ↑, ↑, ↑, ↑, **START**. За опцией «COMPETITION» появится пункт «Sound test», позволяющий выбрать этап.

Если у вас есть картридж игры «Sonic – II», вставьте его в приставку и воспроизведите звуки №№ 19, 65, 09 и 17. Вернитесь на главный экран. Удерживая **A**, нажмите **START**. Удерживая **A**, выньте картридж и вставьте «Sonic – III», потом нажмите

RESET. Наконец, отпустите **A** и в главном меню дважды нажмите ⬇ – вы попадете в меню для выбора этапа игры.

Введя код для выбора этапа игры, вы можете использовать несколько других кодов:

1) Приостановите игру паузой и нажмите **A**. Теперь вы можете переместиться на другой этап и начать его в случайном месте, в том числе вне огораживающих стен.
2) Также срабатывают в «паузе» кнопки **B** (замедление) и **C** (ускорение).
3) Перед выбором этапа воспроизведите мелодии №№ 01 и 0F. Установите курсор на втором этапе и, удерживая **A**, нажмите **START**. Вы попадете на призовой этап.
4) Чтобы получить необходимые вам предметы, до выбора этапа нажмите **A + START**. Когда начнется действие, кнопка **C** будет создавать предмет, **B** – переключать предметы, **A** – выбирать их. Если в этом режиме создать телевизор с буквой «S» и запрыгнуть на него, то, собрав 50 колец, вы превратитесь в Супер-Соника. Нажатие **B + C** позволит увидеть мультик.
5) В меню отладки можно также попасть, если выбрать «Special Stage», пройти его, а при выходе зажать на контроллере все кнопки и несколько раз «обойти» **D-pad** по часовой стрелке.
6) Нажмите ⬇, чтобы удостовериться, что пункт «Sound test» появился, но не выбирайте его. Начните игру для одного игрока и выберите Майлса. Когда появится таймер, нажмите **RESET**. Теперь выберите в «Sound test» любой этап. Удерживая **A**, нажмите **START**. Майлса можно превратить в Супер-Майлса, создав телевизор и запрыгнув на него.

Spider Man

«Action» для одного игрока.

Первый «босс»

Пройдя мимо собаки, вы упретесь в стену из коробок (ящиков). Запрыгните на второй ряд и ползите направо. Это позволит вам преодолеть стену и обойти «босса».

Отладочный режим

На экране опций переместите курсор за слово «level» и, удерживая **START** на втором контроллере, нажмите на первом **A + B + C**. Продолжая держать все эти кнопки, плавно перейдите с ↑ на ↗. Вы заметите изменения на экране, если код сработал. Теперь начните игру, приостановите ее «паузой» и нажмите:

A – для подзарядки оружия;
B – для восстановления жизненной энергии;
C – для получения неуязвимости на 5 сек.

В этом режиме или в обычной «паузе» нажатие **A + B + C** позволит вам перейти к следующему этапу.

Код для «Pro Action Replay»

FFE691003B – неограниченное время.

Spider Man: Separation Anxiety

«Action» для двух игроков.

Секрет

В начале первого этапа проберитесь в левый верхний угол. Вы увидите на краю экрана мусорное ведро. Нажмите кнопку удара. После окончания разборок появится дополнительная «жизнь». Подождите несколько минут – и появятся еще четыре «жизни». Если вы успеете схватить их до того, как экран начет гаснуть, то вернетесь на первый этап с восемью «жизнями».

Пароли

4	–	DCCPMH	12	–	STSPPC
8	–	MDRKJP	13	–	QPMJCV

Хотите игру посложней? Тогда воспользуйтесь паролем «MRRYPN». Чтобы начать игру с любого этапа, введите пароль «SCBCRS» (но закончить игру не удастся).

SS Lucifer: Man Overboard

Codemasters

Платформенная головоломка.

Пароли этапов игры

2 -	JUMPED	35 -	BORDER	68 -	MEDUSA
3 -	JIGSAW	36 -	CARPET	69 -	RABBIT
4 -	WARSAW	37 -	ENERGY	70 -	FADING
5 -	BANANA	38 -	ENGINE	71 -	BUTTON
6 -	OYSTER	39 -	DOCTOR	72 -	DISCUS
7 -	TENNIS	40 -	ACROSS	73 -	ROMANS
8 -	ISLAND	41 -	FLOWER	74 -	RUBBER
9 -	CRATER	42 -	SYSTEM	75 -	LIVELY
10 -	DENNIS	43 -	INSIDE	76 -	MIDDLE
11 -	PADDLE	44 -	CINEMA	77 -	FLUFFY
12 -	FATMAN	45 -	KEYPAD	78 -	SOCCER
13 -	SUMMER	46 -	SISTER	79 -	QUARTZ
14 -	CLOUDS	47 -	CAMERA	80 -	VALLEY
15 -	KEBABS	48 -	SPIDER	81 -	HELMET
16 -	LIZARD	49 -	ORCHID	82 -	JAGUAR
17 -	SILVER	50 -	SATURN	83 -	SUNDAY
18 -	BRIDGE	51 -	AMAZON	84 -	PUBLIC
19 -	RECORD	52 -	PEOPLE	85 -	LEADER
20 -	MOTHER	53 -	AROUND	86 -	MARKET
21 -	SUNHAT	54 -	HAMLET	87 -	TWENTY
22 -	NICKEL	55 -	FARMER	88 -	JAMJAR
23 -	LITTLE	56 -	BEAGLE	89 -	NATURE
24 -	TREATY	57 -	CASTLE	90 -	FURROW
25 -	LISTER	58 -	TONGUE	91 -	BUBBLE
26 -	SHARKS	59 -	LUXURY	92 -	SEESAW
27 -	PLURAL	60 -	SECOND	93 -	PEANUT
28 -	RUNNER	61 -	ACCEPT	94 -	FRENCH
29 -	STRIPE	62 -	TYPING	95 -	SPRITE
30 -	GUITAR	63 -	UNITED	96 -	CATTLE
31 -	COYOTE	64 -	CANDLE	97 -	FROZEN
32 -	LONDON	65 -	JUGGLE	98 -	IGNITE
33 -	FOREST	66 -	CHANGE	99 -	PUMICE
34 -	APOLLO	67 -	PLAYER	100 -	BOTTOM

Star Trek: Deep Space Nine

Spectrum Holobyte

Первая версия «Звездного трека» на SEGE – это «action»-приключение на космолете «USS Enterprise», атакуемом недружественной инопланетной империей.

Игра состоит из девяти этапов и предназначена для одного игрока.

Прохождение

Телепортируясь, можете нажать **C** – и верхняя строка консоли позволит вам узнать, куда вас доставили.

Если дела идут из рук вон плохо, воспользуйтесь возможностью срочной телепортации. Если такое «катапультирование» приставка выполнит по собственной инициативе, миссия будет считаться невыполненной и вам придется начинать ее заново. Если же вы опередите игру, то сохраните всю собранную информацию.

Вообще-то, ваш космолет – мирный корабль. Старайтесь решать все споры дипломатическим путем. При встрече с похищенным кораблем, если препираться не в ваших интересах, можете его просто не заметить.

При разговорах с командиром Chodak учитывайте, что эта раса очень мнительна. Выбирайте такие ответы, которые нельзя было бы истолковать как враждебные. После того как вы получите доступ на корабль, вашей задачей будет освобождение заложников.

Если вы начали военные действия, старайтесь подвести «Enterprise» поближе к противнику. Торпеды не очень эффективны: выпустив их, вы не можете управлять ими. Кроме того, ограничено количество торпед. Используйте лучше фазеры.

Пароли

2 – NUHNEJ	5 – CHIRGH	8 – DUJQEL
3 – DUJJON	6 – YUGDIS	9 – QAWHAQ
4 – YUQJQQ	7 – NUHMEY	11 – REJHOM

Использовав пароль DAVIDL, вы получите доступ к секретным опциям.

Star Trek – II: the Next Generation

Spectrum Holobyte

Ролевой симулятор – приключение по мотивам знаменитого сериала «Звездный трек» о команде отважных космических путешественников. Задачи огромного корабля «USS Enterprise» – чисто научные, однако (уж так устроен наш мир) для их выполнения корабль пришлось оснастить новейшими пушками. Вражеская Империя Ромулан без устали досаждает «Энтерпрайзу»...

Сюжет запутан. Вам предстоит не только воевать, но и выяснить, что именно ищут ромулане в вашем космическом пространстве.

Пароль десятого этапа

LINDAB

Переключение этапов игры

Переведите курсор на «OPTIONS», удерживайте **A** и нажмите **START**.

Strider Hyiryu

«Стрелялка» для одного игрока.

Советы

На ***втором этапе*** проберитесь к вращающимся механизмам. Прыгните в один из контейнеров, а затем – на скалу (сверху). Если всё сделать вовремя, вы сможете попасть в секретную комнату и сразиться с фантомом.

Во втором реакторе ***пятого этапа*** надо встать так , чтобы капсула слева касалась вашей ноги. Здесь лазеры для вас не страшны.

Вечные роботы

Схватите двух роботов и найдите контейнер с роботом-пантерой. Не прикасаясь, откройте его. Получите повреждения, из-за которых робот будет потерян. Теперь используйте робота-пантеру и уходите. У вас всегда будет два робота.

Дополнительные «продолжения». Выбор этапа

Чтобы получить три «продолжения» нажмите на экране-заставке **A**, **C**, **B**, **C**, **A**, **START**.

Если вводить тот же код, предварительно нажав и удерживая ↓, то вы сможете выбрать этап игры.

Sunset Riders

Konami, 1992

Дикий Запад. Два героя аркадной стрелялки «Всадники Заката» – шериф Крутой Билли и его помощник Дикий Кормано (нормальное испанское имя; ваши ассоциации неуместны) – решили снизить преступность. Им предстоят приключения в индейском селении, спуск в ущелье и бег по крыше движущегося поезда...

Управление

1/2 Players	–	игра с одним или двумя персонажами;
Versus	–	дуэль между двумя игроками;
Options	–	настройка.

В верхней части экрана расположена информационная панель. На ней изображено количество «жизней» (в виде шляп) и денег ($).

Прохождение

Лишаясь «жизни», вы одновременно теряете тысячу долларов. За убитого врага дают около 200 долл., а за попадание в «босса» – 20 долл.

Общительные посетительницы салунов щедры не только на поцелуи: вас могут одарить запасным кольтом и другим оружием.

Приз «fire» увеличивает радиус эффективного применения оружия, а «rapid» – скорострельность. В других мешках обычно лежат деньги.

Динамит, вылетающий из окон (вторая половина первого этапа), можно подбирать и бросать обратно. Если удачно попасть в висящую бочку, то при падении она может пришибить пару ковбоев.

Спускаясь в горах на фуникулере, спрыгивайте вниз, чтобы собрать деньги. Чтобы расправиться с вождем индейцев, уловите закономерность, с которой он бросает в вас ножи.

Взяв звезды, вы заработаете дополнительные «жизни». Со звездой, победив финального врага этапа, вы попадете на призовой уровень. Там вам нужно собирать кредитки, выбрасываемые из несущейся повозки.

Кнопки

A, B	–	выстрел;
C	–	прыжок;
C + ↙/↘	–	подкат;
C + ↑	–	прыжок на карниз.

99 «продолжений»

Для того, чтобы получить почти сто «продолжений», установите в опциях музыку под обозначением «0E», а потом задайте режим одного или двух игроков. На экране выбора персонажей укажите героя и нажмите **A**. Следом быстро нажмите и тут же отпустите **A + B + C**.

SUPER HANG-ON

Гонки для одного игрока.

Как получить деньги

В режиме «Original» выберите гонку и разбейтесь. Вам выплатят 400 долларов.

Секретные опции

Когда на экране заставка, нажмите **A + START**, и вы попадете в режим, позволяющий выбрать уровень сложности, время, язык игры и включить звуковой тест.

Попробуйте также, находясь на экране-заглавии, удерживая **A + B + C**, дважды нажать **START**.

Пароли

69F1A122F05101 DFJNCG9D6DJEHW
– Хосе Альварес, 34.400 долларов;
5723B345135242 BCKMCG9D7DDQNL
– Мари Лефур, 135.300 долларов.
6FF3F546F3564 FFOSLPIMFJEDGH
(попробуйте также заменить «шестерку» в начале кода
на «G») – финал (в режиме «Original» сначала надо побить короля Артура; в режиме «Arcade» вы получите полностью оснащенный мотоцикл).

Коды для «Pro Action Replay»

00E68A123C + 00E68C00*xx* – добавление *xx* секунд;
FF05540055 – неограниченное время;
008B14600E – неограниченное время в режиме «Arcade»;
0054BE600A – неограниченные деньги в режиме «Original»;

Super Volley Ball

Волейбол для одного или двух игроков.

Управление

Меню с иероглифами на заставке позволяет вам выбрать режим для одного или двух игроков. Потом устанавливайте стрелочки «1P» и «2P» напротив команд для первого и второго игроков.

A	–	принять мяч;
направл.+**A**,**A**	–	выполнить подачу;
B	–	стоя у сетки, подпрыгнуть и отбить мяч;
A + **B** + ⬇	–	суперудар;
A + **B** + ⬆	–	суперподача;
C	–	опции.

Пароли для матчей

Китай	–	HLXLA
Япония	–	RLVLK
Италия	–	RMXRU
Франция	–	RUFOR
Голландия	–	RSAAV
Бразилия	–	RQVA2
Россия	–	RP.VE

При подаче главное – вовремя ударить по мячу. Бить надо в тот момент, когда он изменит свой цвет.

Task Force Harrier

Treco

«Леталка» для одного игрока.

Полезные коды

Чтобы замедлить действие, приостановив игру, быстро нажмите **B**. Чтобы пропустить этап, нажмите **A** + **START**.

Выбор этапа игры и другие опции

Удерживая **A** в момент включения приставки, отпустите кнопку при появлении заглавия и нажмите ⬆, ⬇, ⬅, ➡, **A**, **B**, **A**, **C**, **B**. Выберите «Config» – и появятся новые опции. Пункт «Muteki» обеспечивает вам неуязвимость, а «Window» придаст экрану новый вид.

Taz-Mania

И вправду какая-то мания. Мания на тему Тасмании. Вы становитесь грызуном (его-то и звать Тазом) и блуждаете по знойному острову, среди скал и колючек, в зыбучих песках, по пальмам и... в автопарке.

Кнопки

A – рычание или использование взятого предмета;
B – вихрь;
C – прыжок.

Прохождение

Чтобы взять предмет, достаточно просто подойти к нему. Получив перец, вы сможете, нажимая А, выпускать огонь. Только огнем можно одолеть «зубастиков» в самом начале игры. На зыбучих песках прыгайте. Жучков можно сметать вихрем.

Прикоснувшись к постаменту, вы обеспечиваете себе «воскрешение» рядом с ним в случае гибели. Рядом с постаментом возьмите за фонтаном колбу, а затем запрыгивайте на фонтанчик (это третий фонтан) и с него – наверх. Прыгните как можно выше вправо под платформу. Там есть другая, скрытая платформа, на которой лежат призы.

На фонтан перед вторым постаментом не запрыгивайте: наверху шипы. После второго постамента нужно перепрыгивать с фонтана на фонтан, чтобы пройти направо.

На ***втором этапе*** с головы первого «зубастика» запрыгивайте наверх. Звездочка дает вам временную неуязвимость.

Бомбы не ешьте: это отнимает энергию. Сразу поднимайтесь наверх к постаменту.

Чтобы бомбочки случайно не проглотить, лучше сразу сметайте их вашим «вихрем».

Съешьте свой портрет – и прибавится одна «жизнь». Спускаясь по мосткам, главное – не проглотить бомбу. Запомните, куда нужно прыгать (в падении можно нажимать ➔ или 🡐), чтобы не угодить в бомбу.

На машину в конце этапа несколько раз запрыгните, вращаясь.

Ящик в начале ***третьего этапа*** отнесите (**A**) к прибору (слева через одну машину) и запрыгивайте. Вентиляторы перепрыгивайте, под поршнями проскакивайте вихрем. Следите за стрелками, указывающими, куда лучше идти: вверх или вниз.

На ***арктическом этапе*** есть секретная комната. Чтобы проникнуть в нее, подержите **C**, стоя на последнем ледяном блоке.

Неограниченные «продолжения»

Идите во вторую часть «Badlands». Заберитесь на самый высокий уступ и пройдите налево, к дополнительной «жизни». Возьмите ее и идите направо, к каменному чудовищу. Прыгните ему на голову. Теперь, подпрыгивая, можно ухватить три дополнительные «жизни». Пересеките мост, найдите бомбы и подорвитесь. Заново начав этап, вы можете еще несколько раз повторить эти действия.

Секретные режимы игры

На заглавном экране одновременно нажмите и удерживайте на обоих контроллерах **A + B + C + START**. Теперь, если приостановить игру «паузой» (**START**), то срабатывают такие коды:

B	–	включение неуязвимости (пропуск этапа);
A	–	отключение неуязвимости (бессмертие);
C	–	переход на произвольный этап игры (выбирайте, используя ➔ и 🡐) или же восстановление энергии;
A + B + C	–	переход на следующий этап.

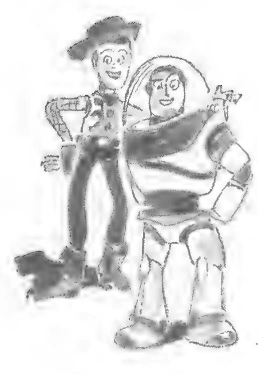
Код завершайте нажатием на **START**.

Коды для «Pro Action Replay»

FFD45B0003	–	«вечная жизнь»;
FFD4BC000C	–	неограниченное здоровье;
FFD0370002	–	перец без ограничений;
FFD4CB0002	–	защита от врагов;
FFD02100*xx*	–	начало на этапе *xx* = 00...13. *xx* = 19 позволит увидеть финал.

Toy Story

Disney Interactive, 1995



Вы, конечно, слышали, вы не могли не слышать про первый полнометражный мультик, про диснеевскую «Игрушечную историю», удостоенную в 1996 г. премии «Оскар».
Игра сделана по этому мультфильму. Вам предстоит управлять деревянным ковбоем Вуди, любимой игрушкой мальчика Энди. А какой любви не знакома ревность? Чего только не вытворял обиженный Вуди, когда Энди подарили игрушечного космонавта База!
И все-таки Вуди и Баз подружатся. Их подружите вы.

Прохождение

Откройте коробку с солдатиками и сбросьте им рацию, стоящую на шкафу рядом с копилкой. Второе такое устройство нужно роботу и Рокки Гибралтару.

На ***втором этапе*** нужно за 150 секунд спрятать игрушки. Копилку и робота забросьте в коробку при помощи насоса, потом идите направо и освободите Рокки. Вернитесь налево и помогите динозавру спрятаться в коробку. Вуди должен залезть на кровать.

За Базом вам не угнаться, поэтому особенно не спешите. На середине ***третьего этапа***, спрыгнув на шарик под столом, возьмите «жизнь».

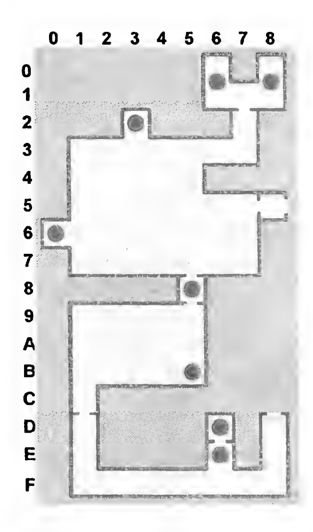
На ***четвертом этапе*** сначала отбейте кнутом все огненные шары, а потом бейте База, когда он выстрелит из лазера.

Поменьше жмите на газ и тщательнее собирайте восполнители энергии, вылетающие из космонавта – вашего соперника на ***пятом этапе.***

Цель ***шестого этапа*** – расчистить дорогу для Рекса, разбив кубики, мешающие пройти. Опасайтесь вертолетов и паровозов.

На ***седьмом этапе*** запоминайте, в какой последовательности на экране появляются враги.

Подбрасывая кнутом шину, несколько раз набросьте ее на База – и *восьмой этап* позади.



Пробираясь через пиццерию (*девятый этап*), нажимайте ↓, как только заметите самолетик.

Когда внутри игрового автомата с *десятого этапа* увидите желобок с монетами (слева), войдите прямо в стену и немного поднимитесь. Это позволит вам получить «жизнь» и звездочку.

В лабиринте *одиннадцатого этапа* разыщите восемь инопланетян (кружочки на нашей схеме).

Как только клешня зацепит База за ногу и начнет поднимать (*двенадцатый этап*), бросьте в нее плюшевой игрушкой. Маневр придется осуществить четырежды.

Когда на *тринадцатом этапе* Сид подожжет Вуди при помощи лупы, бегите к чашке с водой. На *шестнадцатом и семнадцатом этапах* не пропускайте разбросанные по дороге капсулы подзарядки.

Неуязвимость

Чтобы стать неуязвимым, в начале второго этапа соберите семь звезд, вернитесь в коробку и пригнитесь (держите ↓ семь секунд, пока звезда здоровья в углу экрана не завертится).

Переход на следующий этап игры

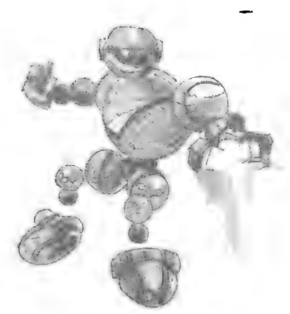
Когда появится надпись «Press START», нажмите **A**, **B**, →, **A**, **C**, **A**, ↓, **A**, **B**, →, **A**. Потом начните игру, приостановите ее и нажмите **A**.

ULTIMATE MORTAL KOMBAT – III

Описание игры «**Ultimate Mortal Kombat – III**» смотрите в начале книги.

VECTORMAN – II

Blue Sky Software, 1996



Платформенная игрушка для одного игрока. Механическое чудо Вектормен, собирающий звезды-фотоны, бегает по многочисленным и разнообразным этапам: в жутковатом лесу, сосны которого расцвечены огненными бликами, в подземельях, в горах среди потоков лавы и даже в космическом пространстве.
Ваши успехи и промахи комментирует бесстрастный голос за кадром, явно принадлежащий роботу.

Прохождение

На первом этапе вы должны спускаться, стараясь собрать все звездочки. Одновременно отстреливайтесь от всевозможных насекомых. Чтобы зависнуть на одной высоте, нажмите **С**.

Звездочки придется собирать и дальше, но на втором этапе вы более свободны в выборе направления. Расстреливая развешанные на стенах мешочки, вы получите разные виды оружия и другие полезные предметы.

Очки начисляются также за время, сэкономленное вами к моменту достижения выхода с этапа. За все заработанные очки присуждаются дополнительные «жизни».

Уровень «жизни» показан в нижней части экрана в виде белых кружков (в середине). Маленькие шарики, остающиеся от уничтоженных личинок, восстанавливают утраченные «жизни» (черные кружки).

Мигание квадрата в левом нижнем углу означает, что боезапас к найденному оружию на исходе. Для уничтожения пушки нужны три выстрела, а в улитку придется стрелять пять раз.

Кнопки

A / B – выстрел;
C – прыжок. Нажав в высшей точке **C** еще раз, вы совершите высокий прыжок.

Назначение кнопок можно изменить, использовав опции.

Чтобы увидеть то, что находится немного выше или ниже границ экрана, подержите ↑ или ↓.

Коды

Коды вводите, приостановив игру «паузой». Для выбора этапа игры нажмите ↑, →, **A**, **B**, **A**, ↓, ←, **A**, ↓. Чтобы получить лучшее оружие, нажмите **C**, **A**, ←, ←, ↓, **A**, ↓. Нажатие →, ↑, **B**, **A**, ↓, ↑, **B**, ↓, ↑, **B** предоставит вам дополнительные жизни. Чтобы узнать ваши координаты, нажмите в «паузе» **B**, **A**, ←, ← или **B**, **A**, ←, ↓ или ←, ↑, **A**, ↑. Нажатие кнопок **B**, **A**, **B**, **A**, ←, ↑ восстановит ваше здоровье.

Virtua Fighter – II



SEGA, 1996

Поединки восьми бойцов, участвовать в которых можно вдвоем. У каждого бойца – своеобразная манера выполнения приемов, инициируемых общими для всех комбинациями кнопок. Несложный прием, приведенный ниже, позволит вам сыграть за «босса» Дюраля.

Управление

A	– держать блок;
B	– удар рукой;
B несколько раз	– серия ударов;
C	– удар ногой (работает также в прыжке – ↑ или ⇨ + ↑);
C, ⇨ + ↓	– удар ногой в живот;
⇨, ⇨, **B**	– удар с подсечкой;
⇨, ⇨, **C**	– передний удар ногой;
A + **B** (вплотную)	– бросок;
↓ + **B** / **C**	– удары из положения сидя;
⇨ + **A**	– быстрое перемещение.

Здесь, в отличие от закольцованного «Ultimate MK», вы можете вывалиться за пределы ринга. Победа тогда достанется вашему противнику.

Опции

Пункт «Options» позволяет изменить длину «линии жизни» одного или обоих персонажей (LEVEL GAUGE), задать ко-

личество выигранных сетов, по которым засчитывается победа (MATCH POINT), продолжительность сета (TIM LIMIT), квалификацию противника (ENEMY LEVEL), назначение кнопок и произвести звуковое тестирование.

Советы

Если вы стремитесь выбросить противника с ринга, применяйте удары ногами.

Выброс с ринга – лучший способ победы, если вы играете в режиме, не предусматривающем убывания энергии (ведь удары в этом случае значат мало).

Джефри (Jeffry) очень силен. Не позволяйте ему перехватить инициативу. Один его удар может отнять у вас половину «жизни».

Выбор героя. Как сыграть за Dural

Если вам не хватает времени на выбор персонажа, нажмите ↓, ↑, →, A + ←. Теперь на эту операцию вам будет отведено 99 секунд.

Выбирая героя, удерживайте ←. Появится дюралюминиевый боец, и вы сможете сыграть за него.

Worms

Team 17 / Ocean



Война червей с червями. Вы отстаиваете справедливость в червячьем мире командой из четырех представителей типа кольчатых. А коллективные действия требуют не только «пиф-пафа», но и стратегического шевеления серым веществом.

Ведение боя

Над каждым червяком указаны его имя и проценты жизненной энергии. Если вы «нарываетесь» на вражеские снаряды и мины, ваши проценты будут убывать. Нулевой процент означает гибель червя, на его месте появится цинковый гробик.

Время от времени самолет сбрасывает вам ящики с оружием. Если вы хотите пополнить свой арсенал, постарайтесь подобрать ящик раньше неприятеля.

Получив ход, занимайте позицию, выбирайте цель и стреляйте. Если за 60 секунд вы не успеете выполнить необходимые действия, инициатива перейдет к противнику. Стрелка показывает, кем вы сейчас играете. Выберите цель и наведите перекрестье мишени. Рассчитывайте силу выстрела по нижней шкале.

Остерегайтесь уровней с мостами, если вы не отключили бомбардировки. Взорвавшийся мост губит всех стоящих на нем. Вообще, старайтесь расставлять ваших вояк в местах, недоступных для бомб, снарядов и пуль. А когда боец отправляется в путь, пусть не наступает на мины.

При сильных взрывах близрасположенные мины могут отскочить в сторону и рвануть, кроме того, червей, стоящих на крутых склонах, сбросит в воду, и они потонут. Это можно использовать.

Бомбы эффективно бросать в маленькие расщелины, а гранаты – в туннели.

Ветер влияет на эффективность вашего оружия.

Раскачавшись на веревке, вы сможете запрыгнуть повыше. При помощи веревки можно также спуститься в воду. Никогда не становитесь на край отвесной скалы.

Держитесь в центре экрана и как можно выше. Тех, кто с края, может выдуть за пределы экрана.

X-MEN – II: THE CLONE WARS

SEGA, 1995

«Action» для одного или двух игроков.

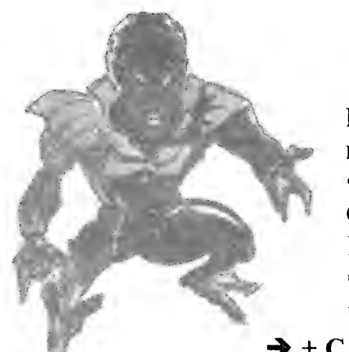
99 «жизней»

Приостановите игру «паузой» и нажмите:

↓ + C, ↑, ←, ↑, →, →, C.

Непобедимость

В «паузе» нажмите ↑ + B, ↑, →, ↓, ↑, →, ↓, ↓, ↑, (B). После звука-подтверждения выходите из «паузы» и опять приостановите игру. Нажав ↑ + B, вы станете непобедимы.



Пропуск этапа и выбор персонажей

Приостановите игру и в «паузе» нажмите ← + C, ↑, ↑, ←, ↓, ↓ и → + C (или последовательно: →, C). Послышится звуковой сигнал. Выйдите из «паузы» и вновь включите ее. Теперь сработают такие коды:

→ + C – переход на следующий этап;
← + C – выбор персонажа.

Как проходить сквозь стены

(для шестикнопочного контроллера)

При появлении заставки «SEGA» нажмите и удерживайте **MODE + X + Y + Z**. Когда на экране высветится заглавие игры, быстро нажмите ↑, ↑, ↓, ↓ + ←, ←, **A**, **B** + **C**. Теперь нажатие кнопки **MODE** будет проводить вас через стену.

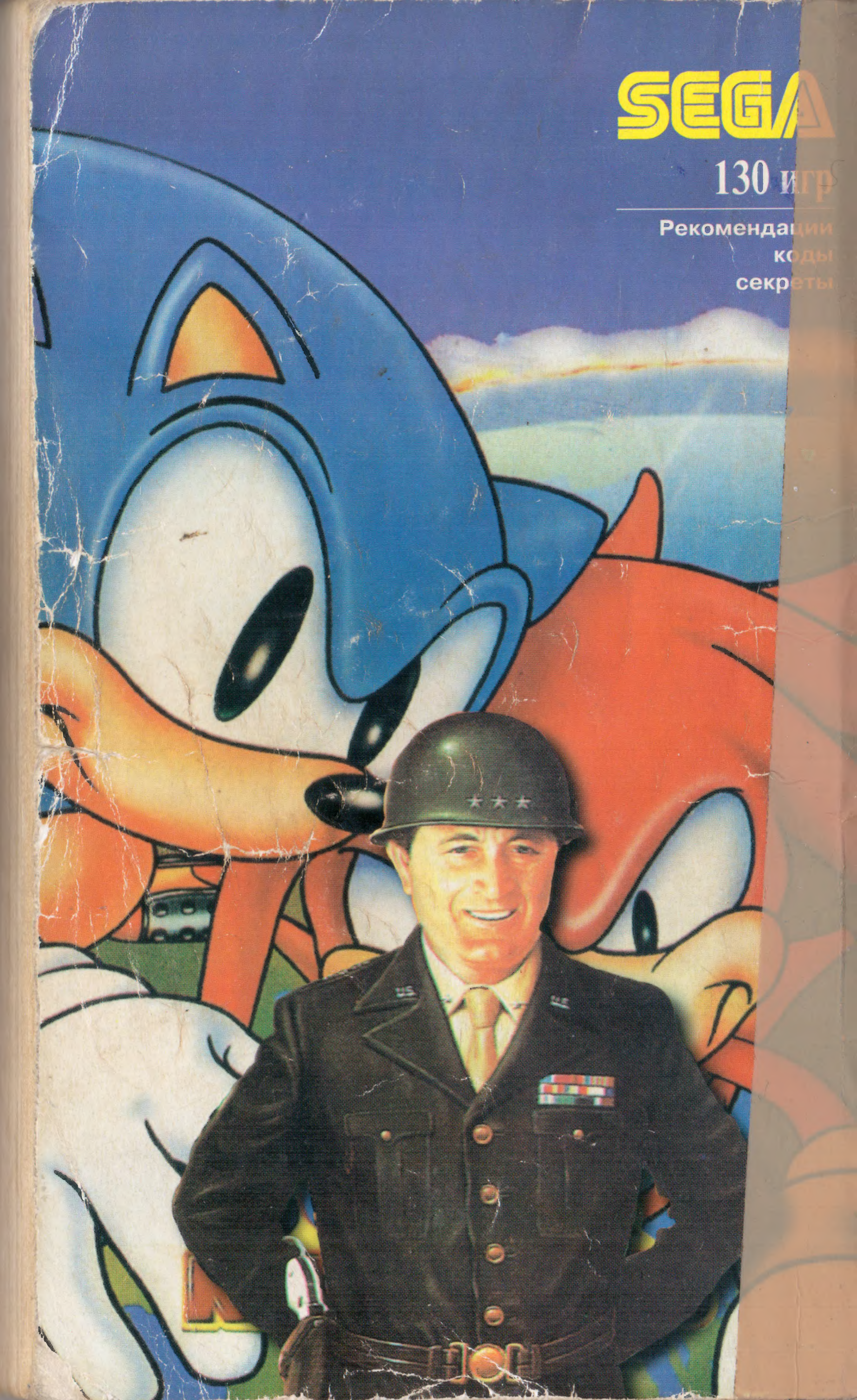
Содержание

Что такое «Pro Action Replay»

Устройство «Pro Action Replay» фирмы «Datel», часто упоминаемое в книге, помогает «взламывать» игры: раскрывать секреты, получать дополнительные возможности, пробираться на малодоступные этапы.

Переходник «Pro Action Replay» вставляется в разъем для картриджа, а картридж вставляется уже в него. Это позволяет устройству «перехватывать» данные, которыми обмениваются картридж и игровой компьютер, и корректировать их в соответствии с выставленным кодом. Код задается в шестнадцатиричном виде: цифрами от 0 до 9 или латинскими буквами от A до F. Знак «X» в коде означает, что на его месте может быть набран один из этих символов.

Устройство «Pro Action Replay» способно само находить коды. Его можно использовать также как адаптер для «проигрывания» на Сеге картриджей для других приставок.


SEGA
130 игр
Рекомендации
коды
секреты